¡La revista independiente de PlayStation que esperabas!

N.º 10

475 ptas.





RIVEN

¡Sumérgete en la secuela de Myst!

A EXAMEN

Duke Nukem
Toca Touring Car
Shadow Master
NBA Live '98
Broken Sword 2
Steel Reign
Auto Destruct
Riven
Bust-A-Move 3 Deluxe
Super Pang
Nascar '98
Courier Crisis
Mega Man

¡TRUCOS!

Descubre por qué existen los trucos



La autoridad en los juegos de PlayStation

¡ LA BESTIA QUE LLEVAMOS DENTRO !





El resultado final de los experimentos de una compañía de ingeniería genética que intentaba crear " El Supersoldado definitivo" mezclando genes animales y humanos generó una raza de luchadores capaces de transformarse en terribles bestias durante determinados momentos del combate: Hombres lobos, Hombres Tigres, etc..

Hyper Beast Duel

BLOODY ROAR

PlayStation

7.490 PTAS

Elige entre 8 recios y espectaculares personajes, cada uno con golpes especiales, y diferentes estilos de lucha.

Conéctate con nosotros: **www.centromail.es**

Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ©**13 78 24**

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ©**514 39 98**
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ©**546 79 59**

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ©**26 06 43**

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ©**534 37 19**

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ©**412 63 10**
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ©**486 00 64**
- C/ Sants, 17 ©**296 69 23**

Badalona
- Olof Palmer, s/n ©**465 62 76**
- C/ Soledat, 12 ©**464 46 97**

Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ©**872 10 94**
Mataró C/ San Cristofor, 13©**796 07 16**
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©**713 61 16**

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ©**22 27 17**

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ©**48 66 00**

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ©**22 47 29**
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ©**60 16 65**

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ©**26 69 54**

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©**23 04 04**

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©**25 82 10**

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©**14 31 11**
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©**59 92 88**

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ©**23 46 51**
Las Palmas de GC C.C La Ballena

LOGROÑO - LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ©**20 78 33**

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ©**522 49 79**
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©**527 82 25**
- C.C La Vaguada. Local T-038.©**378 22 22**

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ©**880 26 92**
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ©**652 03 87**
Alcorcón C/ Cisneros, 47©**643 62 20**
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ©**637 47 03**
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©**617 11 15**
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ©**656 24 11**

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©**261 52 92**
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©**246 38 00**

MALLORCA
Palma de M.
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©**72 00 71**
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ©**40 55 73**

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©**29 46 16**

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ©**27 18 06**

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ©**22 09 39**

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©**26 16 81**

SAN SEBASTIAN-DONOSTI
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ©**44 56 60**

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ©**46 34 62**

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ©**467 52 23**

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©**29 30 83**

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ©**380 42 37**
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ©**333 96 19**

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ©**22 18 28**

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ©**410 34 73**
Las Arenas C/ del Club, 1©**464 97 03**

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 © **976 21 82 71**
- C/ Antonio Sangenis, 6 © **976 53 61 56**

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ©**371 13 16**

pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:

pedidos@centromail.es

CONTENIDOS



Número 10 31 Marzo 1998


Directora: Ana Cris Gilaberte


Redactora: Rosana Rivero


Técnico: Arnau Marín


Redactor: Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55

Colaboradores: Carmen Sánchez, Asunción Guasch, Daniel Turienzo, Pilar Sans, Josué Juárez, Pedro Cano.

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA C/ Monestir, 23. 08034 – Barcelona
Tel: (93) 280 43 44. Fax: (93) 280 39 74

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz
Madrid: Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona: Carmen Martí
P.º San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55
Publicidad Consumo: Alba Fernández
Monestir, 23, 08034 Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 372 95 78

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76
Precio de este ejemplar: PVP 475 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.845 ptas.
España; 6.645 ptas. Europa y 9.645 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
Monestir, 23 – 08034 Barcelona

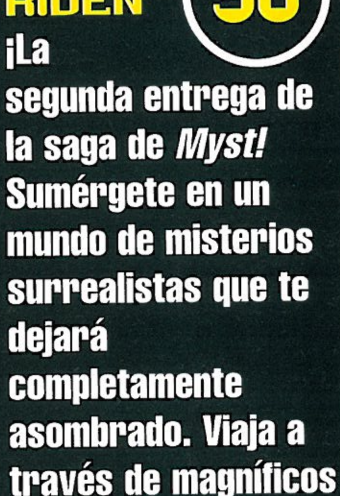
Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.A. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290
Buenos Aires. Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

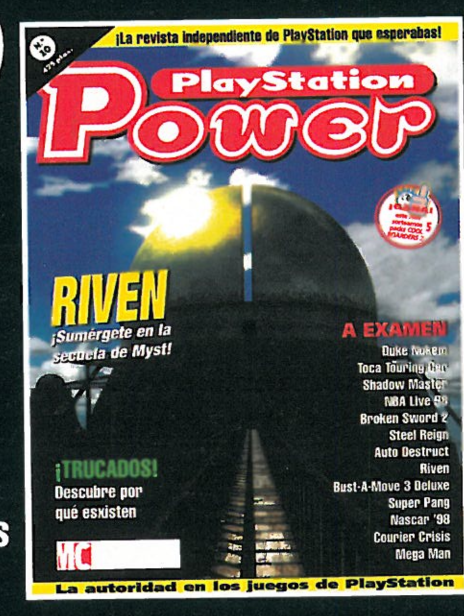
Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)


Edita: MC Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23. 08034 – Barcelona
Tel: (93) 280 43 44.
Fax: (93) 280 39 74



RIVEN 30

¡La segunda entrega de la saga de *Myst!* Sumérgete en un mundo de misterios surrealistas que te dejará completamente asombrado. Viaja a través de magníficos paisajes.



EXÁMENES INFERNALES 11

Echa una simple mirada a nuestra lista de juegos. Disfruta con los exámenes de algunos de los últimos lanzamientos.



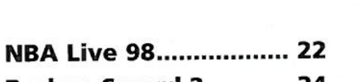
Concurso 36

Cada mes te damos la oportunidad de concursar y ganar uno de nuestros fabulosos premios.









SUMARIO

Últimas noticias

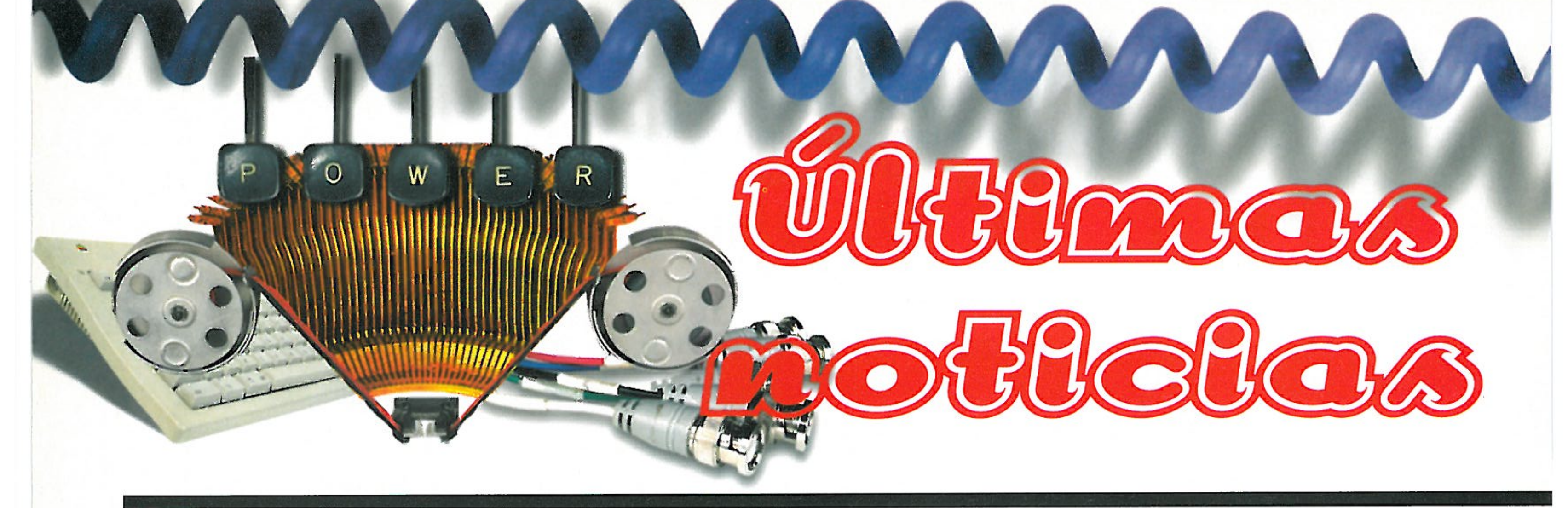
Concurso

A examen

De cerca

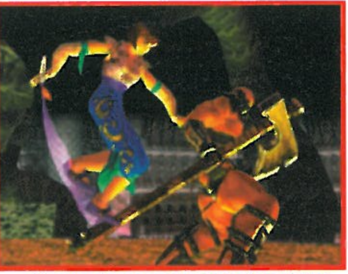
Toma de contacto

Otras secciones



¡Namco vuelve a la lucha!


Por lo que se ve, este tipo se parece mucho al gran Elvis.


Queda claro que los efectos de luz prometen, y mucho.

Estos genios tan laboriosos de Namco están preparando otro juego de lucha en 3-D y, teniendo en cuenta sus antecedentes, ¿quién duda de que se tratará de un nuevo éxito? La recreativa, que ya está prácticamente acabada por la División de Desarrollo, se basará en la herencia de lucha con armas de *Soul Blade*, ya que el juego que está en activo en la actualidad, *New Weapons Fighting Game*, no parece funcionar muy bien...

Además, Namco vuelve a utilizar las técnicas de desarrollo que hicieron de *Tekken* un auténtico bombazo. Se trata, en un movimiento magistral, de preguntar a los jugadores japoneses qué es lo que esperan de un juego de lucha.

Se ha pedido su opinión a través de Internet, y todas las respuestas se tendrán en cuenta a medida que se completa el nuevo título. Kanako Arakawa, uno de los relaciones públicas de Namco, comentó entusiasmado que «si esperamos un poco más, podremos anunciar algunos detalles como el nombre del juego y las condiciones de desarrollo. Queremos crear un juego de lucha que sea un reflejo de las ideas de los que juegan cada día. Si podemos adoptar esas ideas, será un éxito». Y en eso estamos de acuerdo con él. Todavía disponemos de pocos detalles técnicos, pero según los rumores, parece ser que el juego prescinde de la tarjeta arcade System 22 de Namco (que se utiliza en *Tekken 3*) en favor de la antigua unidad System 12 de *Soul Blade*. ¿Malas noticias? Al contrario, ya que así nos aseguramos que la conversión de arcade a PlayStation puede ser perfecta y, lo que es mejor, casi inmediata al lanzamiento en recreativa del año que viene.




La mayoría de técnicas se centran en las armas de cada personaje.


Este jovencito en particular tiene un aspecto terrorífico. Y espectacular.

Los personajes más pequeños y ligeros parecen más endebles. Aquí tienes una fémina que pretende demostrarte lo contrario.

¡Raider masculino!

Noticias sorprendentes. Tras enterarnos de que habrá un pack de expansión de *Tomb Raider*, parece ser que Core pretende exprimir aún más el filón de su impresionante tecnología en 3-D.

Sin embargo, en lugar de continuar con la saga de Lara, han empezado a trabajar en un juego completamente nuevo que se basará en un personaje masculino. ¡Se las saben todas! Jeremy Smith, uno de los peces gordos de Core que siempre está dispuesto a dar noticias que valen la pena, lo ha descrito como un «juego en la línea de *Misión imposible*». Parece ser que los niveles se situarán en ambientes industriales con pasarelas, chimeneas y plataformas, por las que deberás saltar o a las que deberás caer. «No queremos que sea un *shoot 'em up* de *Tomb Raider*», añade. «Será un juego nuevo y totalmente diferente». Suena bien, pero la mala noticia es que su lanzamiento no se espera para antes de las Navidades de este año. Lástima.

Nuestra propuesta para el aspecto del futuro «Raider masculino». Mismo chaleco, mismos pantalones, mismas pistolas, pero con un mostacho impresionante que establezca la diferencia.





Tu punto de referencia para enterarte de los últimos acontecimientos. *Stop Press* te informa...

En lugar de seguir adelante sin el apoyo de la FIA para *F1 '97*, Psygnosis no sólo ha conseguido que le permitan devolver el juego a los estantes de las tiendas sino que se ha asegurado su involucración en el proyecto hasta el 2001. Lo que hacen las ventas...

... **Lara Croft** ha sido elegida como la estrella invitada del cómic americano.Image Comic, compartiendo protagonismo con su heroína clásica Witchblade...

... Rumores de alto secreto apuntan a la aparición de un nuevo juego de plataformas en 3-D que haga la competencia a *Super Mario 64*. Lo está desarrollando la empresa californiana Foster City...

... El nuevo disco recopilatorio de *R-Type* de Irem mezcla sus *shoot 'em up* arcade *R-Type* y *R-Type 2* con una muestra de su nuevo juego, el extraño *R-Type Triangle*, que incorpora escenarios tridimensionales con una jugabilidad en 2-D. En Japón aparece en febrero, pero no tenemos noticias de su lanzamiento en el mercado occidental...

... otro juego que verá la luz este año es *Rally Cross 2*. Es la secuela del exitoso *Rally Cross* y, de momento, son del todo idénticos. Suena prometedor...

Bushido Blade 2



Por lo que se refiere a los gráficos, el juego no difiere mucho del primero.



Los nuevos movimientos harán las delicias de los expertos en artes marciales.

Casi a la vez que se ha puesto a la venta *Bushido Blade* por estas tierras, Square ya ha proporcionado los primeros detalles e imágenes de su secuela.

Bushido Blade 2 retoma muchos de los extraños conceptos que han hecho del original un auténtico éxito, tales como la ausencia de barras de energía (que permite acabar con el contrario de un solo golpe), y la libertad de movimientos en escenarios enormes (que te posibilita escapar como un niño, si quieres). Hay cinco nuevas posturas (que son la base de los distintos grupos de movimientos de ataque y defensa), entre las cuales puedes encontrar la más honorable y japonesa de todas: el iai.

Este estilo de lucha tan reclamado exige al luchador, que espera con su arma envainada, que mate y vuelva a envainar su espada en un único y ágil movimiento que el ojo humano apenas es capaz de captar.

Además, y como era de esperar, hay nuevos personajes: Gengoro Narazu, un retorcido tramposo con principios, su yerno y Jo Kotomura, la encantadora hija de un pescador.

Psygnosis presentó sus juegos en Barcelona



La compañía de desarrollo de juegos Psygnosis visitó Barcelona hace unos días para presentar algunas de sus últimas creaciones. Entre los juegos que pudieron disfrutar los que se acercaron hasta el FNAC cabe destacar *Formula 1 '97*, *Overboard!* y *G-Police*.



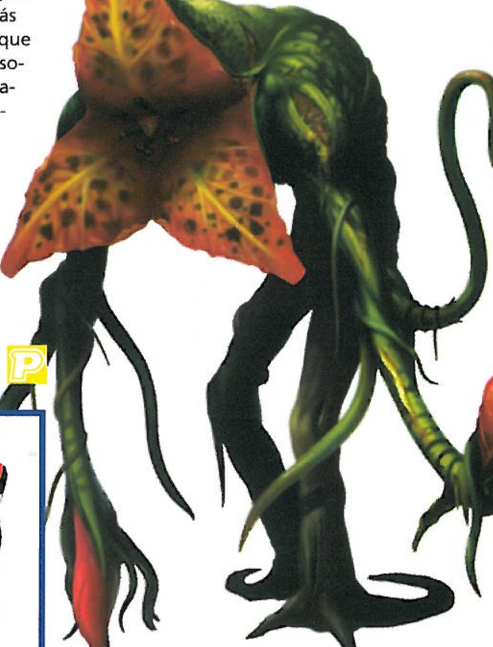
A pesar de haber lanzado al mercado semejantes bombazos, los chicos de Psygnosis no descansan para ofrecerte más y más juegos. Según las previsiones de lanzamientos, hechas públicas por la misma compañía, *Rascal* verá la luz en marzo, mientras que *Newman Haas Racing* o *Indy Car* lo harán en abril, al igual que el súper esperado *Alundra*. *Blast Radius* saldrá al mercado en mayo. Y esto es sólo el principio. ¿Qué nos depararán los calores del verano?

Resident Evil 2 Actualizado

Hemos conseguido más información de primera mano sobre uno de los grandes juegos de este año: *Resident Evil 2.*

Las últimas noticias se centran en el armamento que se utilizará. Los dos personajes dispondrán de un conjunto de armas diferente para cada uno. El arsenal de Leon incluye un H&K VP, una pistola Burst, una Remington M870 Bulldog, una escopeta M1100, un Desert Eagle 50 AE, una pistola 50 AE de 25 milímetros y, por supuesto, un lanzallamas. Por su parte, Claire podrá dedicarse al exterminio con una pistola Browning HP, un lanzagranadas M79, una ballesta y una pistola impresionante llamada Spark Shot. El tamaño del arsenal es muy diferente. Esto se debe a que la ruta que seguirá Leon por el juego se centrará más en la acción mientras que la de Claire se basará sobre todo en la exploración y en la investigación.

Hemos pensado que te gustaría ver estas primeras ilustraciones de algunas de las criaturas del juego. Mira el tamaño de esa polilla. Y esa planta no es que tenga un aspecto muy amigable...

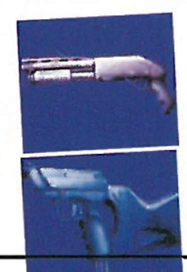
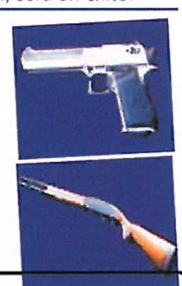



Estos esbozos muestran la clase de horrores que puedes esperar.


Si los programadores consiguen incluir cosas así, será un éxito.


Claire, la chica nueva, en tres poses diferentes. Está muy bien.







X-Men Vs Street Fighter EX Edition

Al contrario de lo que se esperaba, según afirmaciones previas, algunas expuestas por la propia Capcom, *X-Men Vs Street Fighter* tendrá su versión para PlayStation.

Esta extravagancia en 2-D, que presenta a personajes de los *beat 'em up* de sobras conocidos, para que luchen unos contra otros, ha tenido un éxito considerable en los arcades y acaba de hacer su debut en la Saturn, con un cartucho de expansión de 4 Mb Ram incluido.

Son buenas noticias, pero la presencia del pack de expansión plantea algunas dudas, ya que sólo la Saturn incluye más RAM en su tarjeta que la PlayStation. Si Capcom es capaz de hacer la conversión sin perder muchos cuadros de animación (algo inevitable), puedes esperar una buena dosis de su clásica lucha en 2-D.

La característica más interesante del juego es la inclusión de un estilo típico de la lucha libre que te permite incorporar un segundo luchador al ring en cualquier momento, o hacer que aparezca cuando el personaje principal está abatido.



¡Mira, es Cammy! Pero nadie sabe con quién está luchando.






Los personajes

Representado a Streetfighter...
Akuma, Cammy, Charlie, Chun-li, Dhalsim, Ken, M. Bison, Ryu, Zangief.

Y en el rincón de X-Men...
Cyclops, Gambit, Magneto, Juggernaut (sí, ya sabemos que no es un personaje de X-Men), Rogue, Sabretooth, Storm, Wolverine.

Fighting Force 2

Core, los famosos creadores de *Tomb Raider* y la joya más preciada de Eidos, no descansa ni un momento. Además del nuevo *Tomb Raider 2.5* (ver número 9 de *PlayStation Power*), y un juego completamente nuevo que utiliza el mecanismo de *Tomb Raider*, se ha puesto manos a la obra con la secuela de su no tan bien recibido *scroll beat 'em up* en 3-D *Fighting Force*.

La mejora más importante es la inclusión de un nuevo mecanismo de lucha, que refuerza las partes más imperfectas del juego, cosa que permitirá que se desarrolle en una gama más amplia de situaciones.

Ahora podrás luchar por todo el escenario, saltando sobre los coches y subiendo escaleras. También podrás causar daño en partes concretas del cuerpo de los contrincantes. Por ejemplo, una patada rápida en la rodilla puede hacer saltar las lágrimas de tu enemigo.

De momento, no se sabe si el juego mantendrá su reparto de estilizados chicos y chicas.

Además, Core todavía no sabe si la PlayStation puede soportar estas mejoras. En caso negativo, podrían esperar hasta la aparición de la PlayStation 2, por lo que sería la primera empresa de desarrollo en revelar tales intenciones.



... Por fin podemos revelar al mundo las imágenes de *Tekken 3*. Por supuesto, esto forma parte del revuelo que quiere organizar Namco. Pero ¿qué podrías esperar de una compañía que anuncia públicamente este título como «la secuela del mejor juego de lucha súper ventas de PlayStation de todos los tiempos»?

Una de las fuentes bien informadas del equipo de Namco de Investigación y Desarrollo, Jesse Taylor, fue incluso más lejos y nos comentó: «he visto el juego y es magnífico. Los consumidores quieren una conversión imponente de la versión arcade y se la daremos. No les decepcionaremos.» El aspecto más impresionante de estas imágenes (aparte de las mismas capturas, por supuesto) es que los fondos poligonales de la máquina arcade están intactos. Muchos «expertos» habían pronosticado, en círculos íntimos, que se suprimirían para mantener la velocidad a la que transcurren las imágenes. Pero no ha ocurrido, lo cual indica claramente que, una vez más, los geniecillos de Namco están llevando la PlayStation más allá de sus límites.

Si todo funciona según las previsiones de Sony, el juego verá la luz en estas tierras antes del verano. Algunos rumores apuntan incluso que puede haber un lanzamiento mundial de este título. Genial, ¿eh?...

... Los piratas del video han decidido cambiar sus estrategias y ahora se decantan por el sector del videojuego, según afirman las fuerzas de seguridad. La labor judicial y policial, mantenida durante estos últimos años en la aplicación de la legislación protectora de la propiedad intelectual, ha obligado a estos *hackers* a emplear sus tretas en otros mercados con menos dificultades para ejercer su actividad.

Según datos facilitados por la Federación para la protección de la Propiedad Intelectual (FAP), a finales de 1997 las fuerzas de seguridad se incautaron de más de 4.000 videojuegos falsificados y material diverso para su duplicación por un valor estimado en más de 40 millones de pesetas. Ademas, a lo largo del año se realizaron 1.187 intervenciones contra la piratería audiovisual. Confiscaron cerca de 17.000 videocasetes fraudulentas, 119 magnetoscopios y material diverso como etiquetas, carátulas, etc. Tambien se registraron 175 videoclubs con resultado positivo, 42 mercadillos, 17 laboratorios de duplicación de videocasetes, dos centros de distribución de cintas y 31 locales en los que se exhiban películas al público.

La FAP estima que todas estas actividades fraudulentas han ocasionado a este sector de la industria perdidas valoradas en 5.000 millones de pesetas, cifra superior a la de años anteriores. Los Tribunales de Justicia, por su parte, dictaron 134 sentencias condenatorias, con penas de entre tres y seis meses de prisión.

War Games

Si pensabas que *Men In Black* ha sido una licencia que ha llegado un poco tarde, ¿qué me dices de *War Games*? ¡La película se estrenó hace unos 15 años! Y sin embargo, Mathew Brodderick sigue teniendo el mismo aspecto...

En la película, Mathew era un pirata informático que casi hace estallar la tercera Guerra Mundial con su viejo ordenador.

La trama del juego está más actualizada. Sin embargo, sigue la premisa original de la película según la cual un sistema informático todopoderoso combate contra lo que cree que es una amenaza real, cuando en realidad, se trata de un simple juego de niños. ¿El resultado? Evidente. Las armas reales del ordenador se preparan para su lanzamiento, y será necesaria una pacificación rápida que requerirá buenas dosis de acción y estrategia.



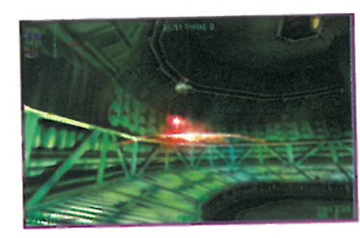
Es un juego de estrategia en 3-D, una mezcla de *C&C* y *Syndicate Wars*.



Esta barra de órdenes lateral parece sacada de *Red Alert*.

Forsaken

Los chicos de Probe están trabajando duro estos días en sus próximos lanzamientos. Se trata de *Forsaken* (mayo), *X-Men, Children Of The Atom* (marzo) y *Batman & Robin* (mayo), del que ya te hemos hablado anteriormente en esta misma sección. *PlayStation Power* se ha acercado hasta el lugar de desarrollo para conseguir algo de información fresca sobre *Forsaken*.





Se trata de un juego de disparos en 3-D en primera persona. La idea original del juego tenía como argumento a un montón de chicos que se disparaban entre ellos. Sin embargo, finalmente se decidió que los mecanismos de doble control eran muy diferentes, lo cual sería confuso para el jugador. Los personajes vuelan con sus *cyber* bicicletas. Sí has oído bien. Esto dio mucha libertad a los chicos de Probe, famosos por el desarrollo de *Mortal Kombat*. Podrás elegir de entre 16 *cyber* bicis y el mismo número de personajes, cada uno de los cuales tiene su modo de comportarse característico. Además, el jugador puede volar a su alrededor en 360 grados. El modo pantalla partida te permitirá enfrentarte a tus adversarios en cada uno de los niveles. Cada nivel tiene su misión, así los hay de exploración, para encontrar cosas, para hallar la salida... No tendrás tiempo para aburrirte ni un segundo. Todo en el juego tiene luz: las armas, los fondos de los objetos, etc. cosa que ha permitido a sus desarrolladores utilizar la luz coloreada para obtener algunos efectos fantásticos.

El equipo de desarrollo de Probe, destinado a la creación de este juego que también podrás disfrutar en otras plataformas, es de 25 personas. Han sido necesarios 18 meses para obtener la versión para PlayStation. Todavía tendrás que esperar un poco más. Ánimo que ya queda poco.

Tales Of Destiny

Pisando los talones del juego de rol en 3-D de Capcom, llega otro nuevo de sus rivales arcade y maestros de la PlayStation: Namco.

De nuevo la acción se sigue a través de diferentes pantallas mapa. El mapa de esfera global plasma una vista general del mundo del juego y, por fin, es súper realista.

Hay un par de características de *Tales of Destiny* que cabe destacar (por lo menos para el público japonés). En primer lugar, el juego presenta una versión modernizada y actualizada de forma radical del sorprendente sistema de lucha a tiempo real de *LBM*. Este sistema alucinó a los que pudieron probarlo en el excelente *Tales of Phantasia* para SNES y que incluía un sistema de combate muy correcto.

Además, los personajes han sido creados por un ilustrador japonés muy conocido, por lo que la aventura promete gozar de un aspecto único y toneladas de referencias típicamente japonesas.

No disponemos de excesivos detalles, pero teniendo en cuenta la experiencia de Namco, seguro que valdrá la pena. Suponemos que el lanzamiento en Japón se producirá en primavera y, si se dignan a hacer una traducción decente al inglés, puede que llegue a Europa antes de Navidad.



En la estela del éxito de *Final Fantasy VII*...

... deberíamos ver una marea creciente...



... de este tipo de juegos de rol japoneses...



... haciendo su aparición por occidente.

Breath Of Fire

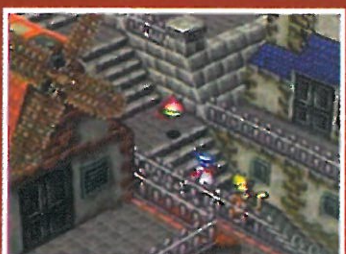
Capcom, la compañía responsable de la famosa saga de *Street Fighter*, también resultará familiar a todos aquéllos que alguna vez tuvieron una SNES por su juego de rol *Breath Of Fire*, que ahora aparecerá de forma totalmente renovada para PlayStation. Será el tercer juego de la saga, y siguiendo la locura que ha producido *Final Fantasy VII*, seguro que será todo un éxito.

La trama gira en torno al descubrimiento de un pequeño dragón atrapado en un bloque de hielo. Al romper el bloque, el dragón escapa y mata a un par de mineros. Consiguen cazarlo, pero vuelve a escapar. Por fin, el héroe de la historia, Ryu (no el de *Street Fighter*) entra en acción y así comienza todo. Tranquilos, la estructura del juego parece mucho más creíble que su argumento. El juego se sigue a través de dos estilos de enfoque diferentes. En primer lugar, tienes el Mapa del mundo, que es un entorno isométrico por el que se mueven tus personajes viajando a ciudades, cuevas y demás. Cuando entras en una zona importante, el juego pasa a desarrollarse en un entorno poligonal en 3-D. Aquí puedes interactuar con los otros personajes del juego, explorar el terreno y entrar en combate. El sistema de lucha es por turnos, pero en lugar de ventanas de diálogo que interrumpen la trama, la acción se conducirá mediante iconos temáticos. Todo está enfocado para que sea más fácil, algo bueno teniendo en cuenta de que se trata de un juego de rol.

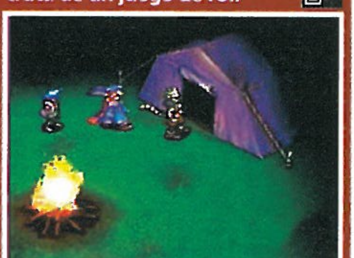
Todas las ciudades tienen un enfoque isométrico, como en este caso.



Has de charlar con los habitantes para seguir adelante.



Seguir tu camino a través de los niveles es complejo.



Monta la tienda, enciende un fuego, cena bien y guarda el juego.

Dead Or Alive

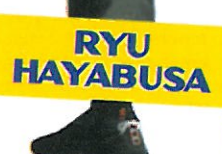
El impresionante *beat 'em up* de Taito, *Dead Or Alive*, no sólo ha dado el salto desde la Saturn (para la que se anunció como producto exclusivo) sino que ahora resulta que, sorpresa, sorpresa, la versión para PlayStation será más grande y mejor. ¡Ja!

Para empezar, la PlayStation contará con dos personajes nuevos exclusivos. Todavía no tienen nombre, movimientos ni el típico perfil de locura. Tecmo, que lo está desarrollando, ha confirmado que, además de los nuevos luchadores, cada uno de los personajes ya existentes contará con cinco movimientos nuevos.

Grandes noticias para los afortunados poseedores de una PlayStation; pero lo más «fuerte» es que, según los rumores más recientes, este *beat 'em up* que iba a ser la gran esperanza de la Saturn, aparecerá tan sólo en la Saturn para Japón, debido a la escasez de recursos de Sega.

RAYMAN











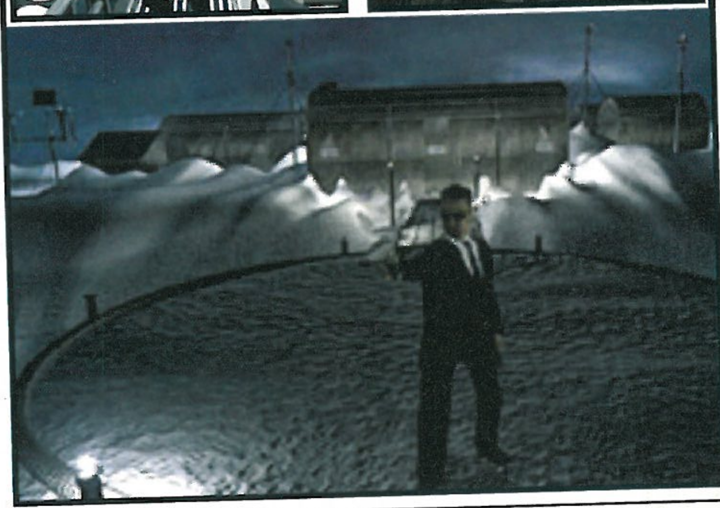
MEN IN BLACK

Quizá no sea la licencia tan inminente que podría haber sido en su día, pero *Men In Black* ya está a punto de acabarse, y Gremlin espera que sus seguidores todavía estén interesados cuando su título de aventuras de acción aparezca dentro de poco.

Para hacerlo más adecuado, la trama se inicia en el punto en el que acaba la película, y te enfrenta a una nueva y agresiva alianza alienígena. Hay tres personajes con los que puedes jugar, y de ti depende que consigan superar los doce niveles de típica resolución de enigmas. Los gráficos tienen un aspecto prometedor y cuentan con escenarios tipo *Resident Evil* a través de los cuales se producen rápidos cambios de cámara y en los que aparecen las figuras poligonales. Hay que decir que incluso es más rápido que la obra maestra de Capcom. Las imágenes que aparecen aquí pertenecen al PC, pero nos han asegurado que no difieren mucho de la versión para PlayStation. Más les vale.









Se parece mucho a ***Resident Evil***. Tipos poligonales en...



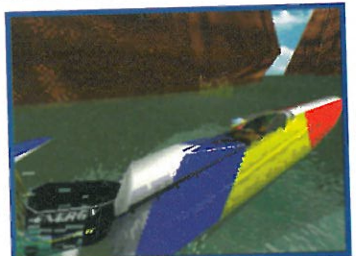
... entornos estáticos de alta resolución en 2-D. No está mal.

Powerboat Racing

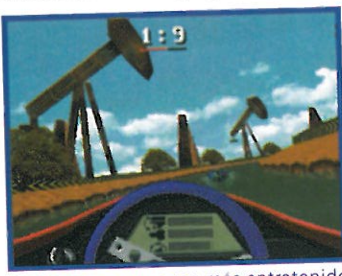
***Rapid Racer*, el juego de lanchas de Sony Europa, no ha sido lo que todos esperábamos, pero *Powerboat Racing*, de Interplay, tiene toda la pinta, de momento, de ser un título de primera.**

Además de todas las opciones de carrera típicas de un juego basado en el asfalto (ocho circuitos acuáticos, tres tipos de motor, 40 lanchas diferentes), hay atajos, un montón de saltos y, cómo no, muchísimos efectos acuáticos. Tendría que haber una opción dos jugadores a pantalla partida, además de modos a tiempo limitado, campeonato, *slalom*, y arcade.

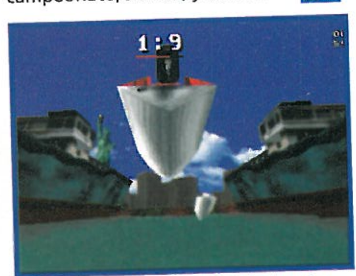








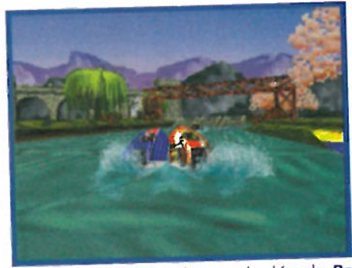
Esperemos que sea más entretenido que ***Rapid Racer***.



Además de alta velocidad en lancha, hay saltos y efectos.



Tiene un aspecto tentador, ¿no? Pero esperemos para ver la acción.



No goza de la alta resolución de ***Rapid Racer*** pero ¿a quién le importa?

Final Fantasy VII ha vendido 5 millones de copias

***Final Fantasy VII*, creado por Square Co., Ltd., ha vendido ya la friolera de más de cinco millones de copias en todo el mundo desde su lanzamiento en Japón en enero de 1997. En nuestro país este juego, exclusivo para PlayStation, salió a la venta el pasado mes de noviembre. Desde entonces, más de 65.000 consoleros están disfrutando con él.**



Final Fantasy VII, para todos aquéllos que seáis nuevos en esto (si no, no tenéis nombre), es una historia épica que nada tiene que envidiar a las mejores producciones cinematográficas. El juego contiene tres discos que desarrollan una compleja historia no-lineal con increíbles efectos visuales y magníficas secuencias de vídeo *full motion*. Jugabilidad, animación, escenas con batallas intensas, perspectivas aéreas y cientos de imágenes generadas por ordenador, gracias a la tecnología más avanzada, que aprovecha al máximo la utilización de los gráficos en 3-D.

El consejero delegado de Sony Computer Entertainment España, James Armstrong, afirmó que las ventas obtenidas por este juego han supuesto un hito en la historia de la PlayStation. «En España decidimos dar a conocer este título mediante una campaña de televisión, y estamos francamente satisfechos de los resultados», comentó Armstrong. Por su parte, el presidente de Sony Computer Entertainment Europe, Chris Deering, aseguró que «ha sido una experiencia fascinante trabajar con Square Co. Ltd. Su entusiamo y saber hacer dentro del mercado de los videojuegos nos asegura que los usuarios de PlayStation van camino de convertir *Final Fantasy VII* en el juego más vendido de la historia de la PlayStation».

Sony de tres en tres

Londres. Viernes, 23 de enero. El frío se ha apoderado de la ciudad. Los sufridos periodistas especializados se desplazan al edificio de Sony Europa, enmarcado en una céntrica plaza de la *City*. Un grupo de programadores japoneses se encarga de caldear el ambiente. *Gran Turismo* deja ver sus poderosas imágenes y los privilegiados espectadores del acontecimiento se secan las lágrimas que les caen mejilla abajo.



Por lo que se refiere a los gráficos, el juego no difiere mucho del primero.



Los nuevos movimientos harán las delicias de los expertos en artes marciales.

«*Simply the best*». Esta conocida frase, sacada de una canción de Tina Turner, fue la que utilizaron para definir el nuevo lanzamiento de Sony. A tenor de lo visto, los productores europeos tienen razón. *Gran Turismo* va a convertirse sin lugar a dudas en el lanzamiento más espectacular de la primavera para PlayStation. *Gran Turismo* ofrecerá un realismo jamás visto por estos lares (consoleros, por supuesto), con un diseño de ensueño y en el que se han tenido en cuenta todos los detalles. Es tanta la perfección del programa que este inocente enviado especial al entrevistar a los creadores de tal maravilla preguntó: «las repeticiones, ¿son imágenes digitalizadas?» La respuesta de Kazunori Yamauchi fue una rotunda negativa. *Gran Turismo* tiene todos los números para convertirse en el rey indiscutible de la carretera. (Más información en la página 38 de este ejemplar).

La segunda presentación del día vino a cargo de unos desarrolladores suecos, que nos mostraron un producto llamado *Kula World*. Este programa, tipo *puzzle*, consiguió captar nuestra atención de manera notable, sin necesidad de usar gráficos espectaculares. Su desarrollo es uno de los más originales que hemos visto en los últimos tiempos. *Kula* te permitirá emprender una aventura tridimensional por un total de 200 pantallas. La protagonista de esta aventura es una pelotita de plástico que se desplaza por Egipto, Méjico, zonas congeladas, etc. Los amantes del *puzzle* que se «engancharon» con *Bust-A-Move* y *Street Fighter Puzzle* volverán a hacerlo con *Kula*, como si de cola de impacto se tratara.

Como no hay dos sin tres nos desplazamos al centro de desarrollo de Sony y además de apreciar las entrañas del núcleo de investigación de la empresa nipona, los creadores de *NBA Live '97* presentaron su nuevo producto: el esperado y súper comercial *Spice World*. El juego sobre las chicas picantes se encuentra todavía en fase de desarrollo, pero pudimos apreciar las primeras imágenes poligonales de Mel B, Mel C, Victoria y compañía. En el número 9 de *PlayStation Power* ya te ofrecimos una *Toma de contacto* sobre *Spice World*, pero en Londres pudimos acercarnos un poco más al buen hacer de este joven equipo de creadores.

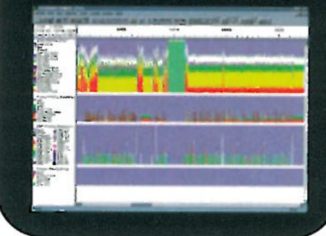
Otra de las sorpresas que nos deparaba el acto era la posibilidad de navegar por Internet y visitar la nueva página Web de Sony Europa. Apunta bien, consolega: www.playstation-europe.com. En esta dirección, encontrarás montones de información sobre tu consola. Además, podrás votar tus juegos favoritos, y establecer así un ránking entre todos los usuarios (no votes varias veces por el mismo).

Los creadores de esta página aseguran que la utilización del Web será una experiencia nueva cada vez. Playadictos no perdáis la oportunidad y preparar los remos.

Analayzer

Bienvenido a la tercera dimensión PlayStation. En el centro de desarrollo de Sony hemos podido apreciar el constante trabajo de investigación que realizan estos genios del chip. En lugar de limitarse a codificar utilizando el actual potencial de la PlayStation, día a día avanzan un poquito más para llegar a la creación del juego perfecto. Por lo visto, *Analayzer* va a ser otro peldaño más en la consecución de este objetivo.

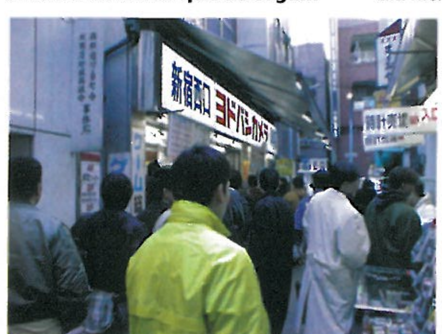
El *Analayzer* es un conjunto de circuitos que estarán a disposición de los creadores de juegos. Estos circuitos se conectarán a la consola y permitirán evaluar en todo momento la calidad del juego que se está desarrollando. De esta manera, se aprovecha todavía más el potencial de la Play, que hasta el momento rondaba el 50%. Con este artilugio llegará al 75%. Prueba de ello es *Gran Turismo*, considerado por sus creadores el primer juego de tercera generación para la consola gris. Como ves el poder de la PlayStation sigue pareciendo infinitooooooooooo.



Made in Japan

Un mes más nos vemos obligados a hacerte llegar información sobre *Resident Evil 2*. Esta vez, sin embargo, no se trata de cómo evoluciona el juego o de algún aspecto de su desarrollo sino de las colas que se organizaron hace unos días cuando se puso a la venta este título en Japón.

Las fotos se hicieron a las 9,15 de la mañana. Aunque las tiendas habitualmente no abren hasta las 10, ese día hicieron una excepción y abrieron sus puertas a los incondicionales de este juego de Capcom (que distribuirá Virgin en nuestro país) a las 8 de la mañana. Sí, sí no te mentimos. Mira qué cara de despiertos y qué fila más bien guardada. Algunos deberían aprender. Ya nos damos cuenta que te estamos poniendo los dientes largos, pero nuestro deber es mantenerte informado. No te quejarás.











A EXAMEN

Qué juegos vale la pena adquirir y cuáles no. *PlayStation Power* es la revista que sólo examina versiones acabadas para PlayStation, así que no te atrevas a comprar un juego sin haber leído esto primero...


Duke Nukem: te divertirás de lo lindo. (12)
Toca Touring Car: participa en la competición (16)
Shadow Master: dispara a montones de enemigos. (20)

¡El negocio!
Toda la información esencial que necesitas sobre distribuidores, precios, posibilidades multijugador y periféricos compatibles la encontrarás en este apartado.



Cada mes lo más perfecto, el mejor juego para comprar está identificado con este símbolo.





Súper truco
Te da una idea sobre cómo jugar. Y te ayuda a empezar cuando has adquirido el juego.

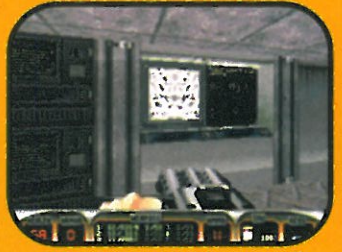
Puntuaciones
Terribles días de esfuerzo y noches de debate volcados en un número. Un examen, si tú quieres.

2 = *porca miseria*
5 = suficiente
7 = buen esfuerzo
8 = ¡un éxito!
9 = ¡cómpralo!

¡Menudos pistolones!

No tenemos la intención de desvelarte demasiado, pero aquí tienes algunas de las armas básicas que te tendrán ansioso por conseguir armas más grandes y más interesantes.


La pistolita estándar. Montones de munición, pero pobre.


¡Más armamento! La ametralladora se los carga que da gusto.


La escopeta. La mejor elección para un sádico.


Si lo demás falla y te quedas sin munición, tu bota será muy útil.

De: New Software Center/GT Interactive
Disponible: Sí
8.990 pesetas

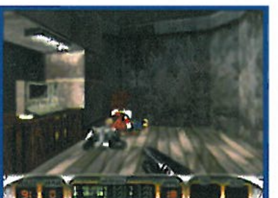

1 Jugador
Tarjeta de memoria


Enlace

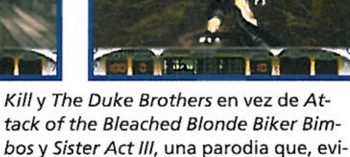
Duke Nukem







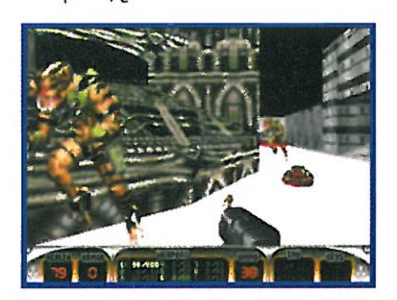

Después del éxito sin precedentes que tuvo *Doom*, resulta algo increíble que la conversión de *Duke Nukem* (originariamente *DN 3D*) a la PlayStation haya tardado tanto en llegar. Es, básicamente, el clásico aderezado con extras y algunos elementos geniales. Un clon con todos sus detalles, incluyendo la excelente opción de enlace.



Los asiduos del PC han estado disfrutando de lo lindo con *Duke* durante años, y algunos de ellos lo consideran incluso superior, en muchos aspectos, al viejo *Doom*, sobre todo por el revuelo que surgió a raíz del contenido del juego. Por lo visto, durante un tiempo *Duke* estuvo a punto de ser convertido a PlayStation, pero todos los desarrolladores a los que se les propuso llegaron a la extraña conclusión de que la conversión era imposible. Por suerte, surgieron los chicos de Aardvark que, después de analizar a fondo el motor de *Duke*, decidieron que «de imposible, nada».

El juego ha superado la transición perfectamente bien, con sólo unos pocos cambios, de los cuales la mayoría, han sido para mejor. Se han tenido que modificar algunos de los elementos más descaradamente sexistas del original PC, para poder superar los rigurosos controles de calidad de Sony. Por ejemplo, los pósters del cine, en el nivel uno, ahora representan anuncios para las películas: *Piggy Cop*; *Kill; Kill* y *The Duke Brothers* en vez de *Attack of the Bleached Blonde Biker Bimbos* y *Sister Act III*, una parodia que, evidentemente, no tenía nada que ver con Whoopi Goldberg.

Por extraño que parezca, esta sobriedad no ha afectado a la parte del club de *striptease* (un nivel posterior), en la que pagas a las bailarinas para que «destaquen» sus encantos femeninos, aunque la imagen en tres cuadros resulte un tanto espasmódica y enquilosada. No vayas a emocionarte demasiado en esta parte, ¿eh?




Los cerdos son polis LAPD mutados. Elimínalos.


Los más sádicos disfrutarán con la desagradable imaginería de ***Duke***.

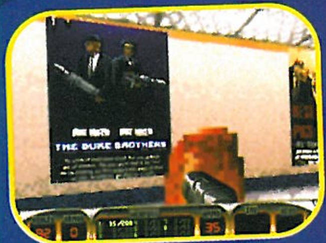




Las trampas vienen en variedad de formas y colores. Y temperaturas.

Shoot 'em up satírico

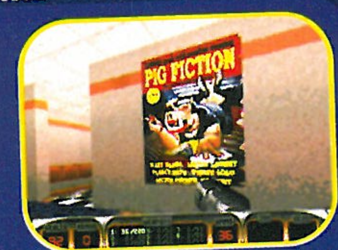
Abajo tienes algunos de los pósters más humorísticos que decoran el mundo de *Duke*. Pero admitamos que no se pasan de graciosos.



Más armas y menos música que en el original...



En este caso hay menos armas, y de música, no se sabe.



¿Música? ¿Armas? Un poco de ambas cosas. Y de cerdos también.

Básicamente, el juego está bastante más elaborado que *Doom*. Los niveles son más variados e interesantes que su (afrontémoslo) viejo predecesor. El nivel uno, como ya hemos mencionado, transcurre en un cine con su vestíbulo, su puesto de chuches y su sala de proyección incluidos. Puedes explorar esta última, y en una jugada típica de la innovadora interactividad de *Duke*, también puedes buscar el interruptor que pone en funcionamiento el proyector y te permite ver la peli.

Otra de las características que sitúan a *Duke* por encima de *Doom* es la habilidad de mirar arriba y abajo. Ya sabemos que suena poco importante, pero gracias a eso, los niveles resultan mucho más interesantes, ya que funcionan en tres verdaderas dimensiones. Además, regalitos como la mochila a reacción que te permite sobrevolar el nivel, ahora son de vital importancia para completar algunos niveles en los que no basta con dar unos cuantos miserables saltitos. A pesar de compartir muchas de las características y tecnología con *Doom*, *Duke* consigue que aquél, en comparación, parezca en 2-D.

Además *Duke* retoma el concepto de las áreas secretas y le saca el mayor partido posible. El juego ofrece habitaciones y cámaras secretas en las que podrás encontrar armamento extra, tarjetas magnéticas para abrir puertas y atajos de nivel. Y, al más genuino estilo de película de acción, también puedes hacer saltar la reja del respiradero y deslizarte por él hasta una nueva área. Otra impresionante característica del juego es el uso de las cámaras de seguridad, a las que puedes acceder a través de terminales situadas en distintos puntos. De esta manera, puedes visualizar tanto las zonas que ya has peinado de cabo a rabo como las áreas que todavía no has visto. Si a todos los elementos de truco, como la ya mencionada mochila a propulsión, la armadura, las minas de control remoto y el potenciador Holoduke que proyecta una imagen holográfica de ti que despista al enemigo, les añadimos la posibilidad de tomar esteroides para estimular y mejorar



Esta bestia se llama Octabrain y es súper duro de pelar.



El grueso de las tropas malignas lo forman estos anormales.

Uno de los agradables detalles de ***Duke***: justo ahí al fondo, ¿ves la sangre goteando por la pared?

¡Guarrería y más guarrería!

A pesar de haber cambiado los pósters, a causa de su contenido, resulta extraño que estas imágenes hayan permanecido.



En el cine, mira la chica girando. Genial.



En la librería, mira en los puestos más desvencijados.



Esta muchacha ligerita de ropa aparece en unos cuantos niveles.



Las bailarinas nos muestran sus encantos en el club de ***striptease.***

Los *aliens* no siempre mueren rápidamente. Algunos padecen una trágica agonía.



Los niveles son variados, con un montón de cosas que hacer.

He aquí un alienígena herido de muerte.

tu actuación, o para poder dispararle a prácticamente todo hasta que explote (o se rompa), entonces, en pocas palabras, tenemos *Duke*, o sea *Doom,* con cascabeles.

La buena música y los excelentes efectos de sonido también contribuyen a completar la experiencia *Duke*. Son idénticos a los del original, lo que significa que, en la piel de Duke, dejarás ir frases graciosillas de la guisa de ¡muévete nena! ¡menudo estropicio!, cuando dinamitas a alguno de los malos, y ven que vas a recibir cuándo un tipo está a punto de llevarse una soberana paliza con tus mejores deseos.



Una noche en el local del Karaoke. Ha ido tan bien como siempre.

También el sonido de las armas es maravillosamente potente, con ese ruido «ka-chranc» cada vez que las cargas o vacías el cargador.

Y esto nos lleva indirectamente al tema de las armas. Aquí hay suficiente armamento para llenar el mayor arsenal imaginable, desde las armas nucleares que cubren todo el nivel, hasta unas botas Doc Marten para que, si te quedas sin balas, puedas abrirte camino con divertidas zancadas estilo cancan, golpeando a todo bicho viviente en la cara hasta que vuelvas a conseguir munición. Empiezas con un revólver 9mm, compacto y competente. A medida que vas explorando darás con una jugosa escopeta, una aún más jugosa ametralladora y un lanzacohetes. Las armas son mucho más interesantes y tendrás la oportunidad de utilizar bombas de mano que puedes detonar a distancia; trampas láser que puedes situar a través de pasillos y que explotan cuando se interrumpe el rayo; una pistola congelante que convierte a tus enemigos en verdaderos carámbanos de hielo, y una pistola reductora que resulta muy divertida porque te permite darte el gustazo de aplastar a tus víctimas con el pie.



> En la piel de Duke, dejarás ir frases graciosillas de la guisa de ¡muévete nena! o ven que vas a recibir, cuando un tipo está a punto de recibir una paliza

La posibilidad que ofrecía la versión PC de guardar rápidamente en cualquier momento se ha omitido, como era de esperar, en favor de una única y elaborada acción de guardar. Ahora, cuando te sientes especialmente satisfecho de ti mismo, después de haber completado una delicada sección del juego, puedes guardar en la memoria de la máquina. Esto significa que, antes de apagar la PlayStation, tienes que acordarte de guardar en la tarjeta de memoria (y esto lleva cierto tiempo), pero este sistema es mucho menos intuitivo y no interrumpe el juego para nada.

Los enemigos están bien y son variados, pero son simples *sprites* en 2-D al estilo *Doom*. Aunque esto le mantiene acorde con el original, es un poco decepcionante, hoy en día, ya que el

Mala baba

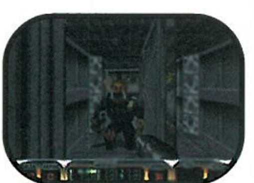
¡Acércate, que te voy a dar! ¿Qué mejor razón necesitas para empuñar un arma, más que la de borrar sus caretos de la faz de la tierra?



Éste es el gruñón básico. Fácil de liquidar.



El Octabrain resulta duro de pelar.



Los poli-cerdos utilizan escopetas .



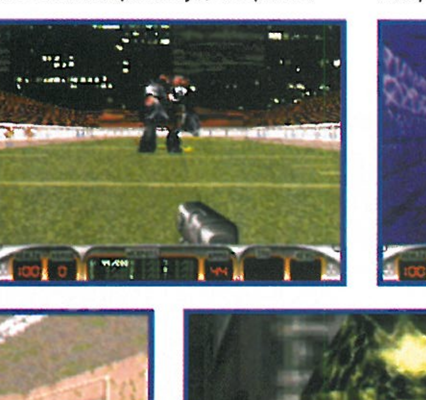
Estos canallas usan las dichosas ametralladoras.

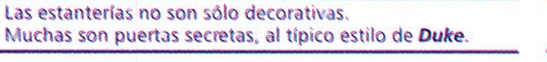


Prepárate para un besito de pesadilla.









Las estanterías no son sólo decorativas. Muchas son puertas secretas, al típico estilo de ***Duke***.



Un poco de barro situado estratégicamente sobre sus mejores encantos. Las sorpresas de ***Duke*** son predecibles.

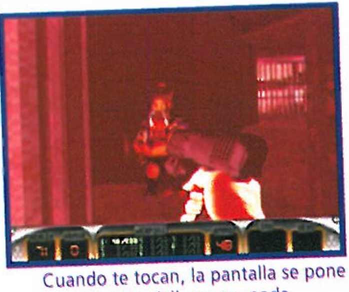


Si te agachas antes de disparar, a veces puedes volarle una pata al tipo y reírte un rato. Ya sólo te quedan cinco.







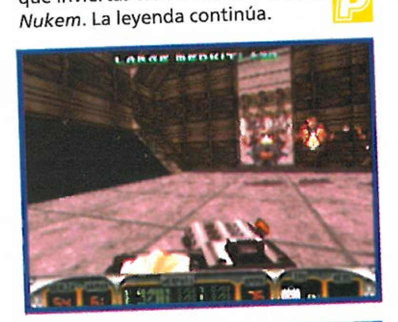


Cuando te tocan, la pantalla se pone en rojo. Muy útil, no ves nada.



A menudo, una de las últimas cosas que ves.

consolero medio está bastante acostumbrado a ver polígonos desde cualquier ángulo. Además, la acción a veces parece ser demasiado para nuestra pequeña amiga gris y, por desgracia, tiende a perder velocidad. En niveles cargados de acción, los movimientos espasmódicos son la tónica general.



Sólo estos dos defectos desmerecen a este juego, por lo demás, es absolutamente divertido. Todos los viejos niveles de *Duke* se han reproducido fielmente y son más ingeniosos que nunca; con una gran variedad de gráficos y acción. Esto significa que el juego no peca de esa repetitividad tan evidente en *Doom*. Por ejemplo, la prisión de la fase «*Death Row*» está representada como una prisión de verdad, incluso hasta el punto de añadir una silla eléctrica en funcionamiento, punto desde el que empiezas.

De todos los clones del género que han llegado a saturar el mercado, *Duke* es el único que ha sabido causar la misma sensación que *Doom* produjo en su debut. Te pasarás más de una tarde intentando completar el juego, sobre todo si tienes en cuenta que, además, esta versión para PlayStation ofrece los niveles extras (seis nuevos niveles de los 34 que existen en total) que antes sólo estaban disponibles en un disquette adicional de misiones para PC. Hasta que puedas hacerte con un ejemplar de *Quake*, vale la pena que inviertas tus ahorrillos en *Duke Nukem*. La leyenda continúa.





Ésta es una de las armas más interesantes en el aire. Pulsa otra vez fuego para detonarla.

Puntuación



Acción
- Jugabilidad: 4
- Originalidad: 2
- Adictividad: 4

Gráficos
- Animación: 3
- Efectos: 3
- Presentación: 3

Sonido
- Música: 4
- Efectos: 4
- Ambientación: 3

Duke Nukem resulta un poco extraño comparado con lo que sueles ver en tu Play-Station, pero en lo que se refiere a pura jugabilidad, éste es un título que no sólo te la ofrece, sinó que te la sirve en bandeja.

Power

8

Valoración













Bonito artesonado de roble.




No es resbaladizo como en *F1*, pero esa hierba puede desequilibrarte.


Normalmente saldrás peor parado al chocar con otros coches.


El enfoque desde el interior del coche es fascinante pero complicado.


La vista desde el interior del coche es muy excitante.

De: Procin/Codemasters
Disponible: Sí
8.990 pesetas

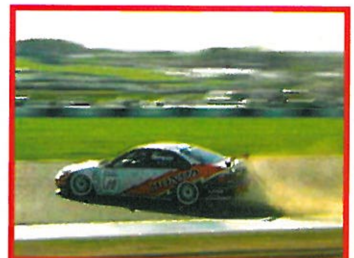


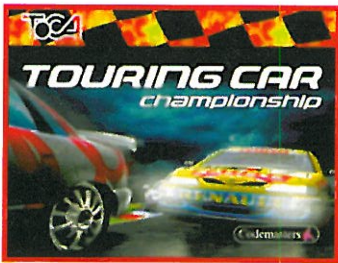






TOCA Touring Car Championship


Una secuencia introductoria de vídeo que vale su peso en oro.

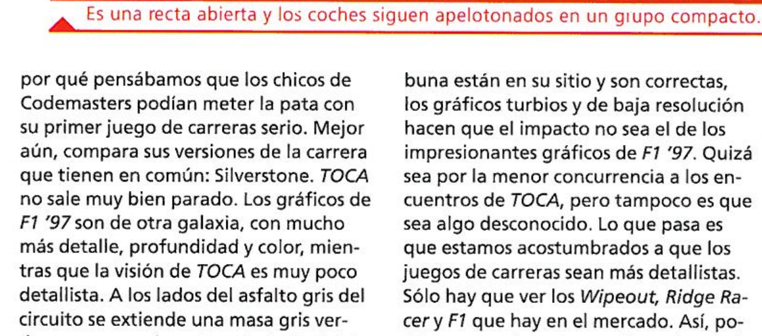


La pantalla del título está muy trabajada. Muy bonita.

Es una recta abierta y los coches siguen apelotonados en un grupo compacto.

Para ser sinceros, la verdad es que no esperábamos grandes cosas de *TOCA*. Habíamos jugado a la demo y habíamos notado que el mecanismo sí funcionaba bien y que la concepción de las carreras era correcta, pero los coches no acababan de convencernos. No importaba que los chicos de Codemasters hubieran luchado como lobos para conseguir la licencia de *TOCA*. La idea no nos llamaba la atención. Ni siquiera viendo las carreras reales por televisión nos sentíamos atraídos por la idea. Por suerte, se trataba de nuestra cabezonería.

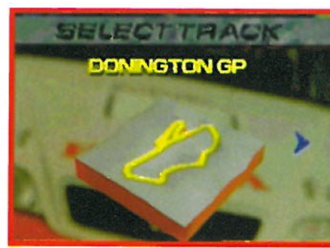
Y lo sentimos.



Compara el seductor circuito de Mónaco en *F1 '97* o el soleado Adelaide con el lluvioso Donington o el nublado Thruxton de *TOCA* y empezarás a ver por qué pensábamos que los chicos de Codemasters podían meter la pata con su primer juego de carreras serio. Mejor aún, compara sus versiones de la carrera que tienen en común: Silverstone. *TOCA* no sale muy bien parado. Los gráficos de *F1 '97* son de otra galaxia, con mucho más detalle, profundidad y color, mientras que la visión de *TOCA* es muy poco detallista. A los lados del asfalto gris del circuito se extiende una masa gris verdosa, y aunque la recta principal y la tribuna están en su sitio y son correctas, los gráficos turbios y de baja resolución hacen que el impacto no sea el de los impresionantes gráficos de *F1 '97*. Quizá sea por la menor concurrencia a los encuentros de *TOCA*, pero tampoco es que sea algo desconocido. Lo que pasa es que estamos acostumbrados a que los juegos de carreras sean más detallistas. Sólo hay que ver los *Wipeout*, *Ridge Racer* y *F1* que hay en el mercado. Así, podríamos perdonarte que dieras la espal-

Este enfoque no puede seleccionarse, aunque no serviría mucho.


Por desgracia, los gráficos no siempre tienen este aspecto...



Los chicos de Codemasters no saben mucho de diseños frontales.



Pantalla de selección de coches. ¿Por qué esta imagen es tan pobre?



Graciosos encantadores

Quizá hayan producido un juego de carreras serio que requiere un manejo complejo, basado en una licencia más bien aburrida, pero eso no significa que los chicos de Codemasters hayan perdido su «famoso» sentido del humor. El juego contiene un montón de modos secretos, incluyendo coches secretos (incluso hay una especie de coche/tanque armado que puede hacer volar a los otros, y un Cadillac rosa), lluvia que cae hacia arriba, unas manos de piloto cómicamente enormes, unos fondos de dibujos animados al estilo de Micro Machines, un modo de doble velocidad y estelas del tubo de escape psicodélicas.

















da a *TOCA*, sobre todo después de ver algunos fotogramas estáticos. Pero no cometas ese error. Todo lo que le falta a *TOCA* en lo que a impactante se refiere lo tiene de sobras cuando está en movimiento.

Nunca antes estos coches de diseños tan impresionantes habían luchado tan encarnizadamente en tan poco espacio por conseguir una buena posición y sin mostrar ni siquiera la más mínima intención de frenar. Al inicio de la carrera, puedes encontrarte entre una horda de 15 coches, todos ellos dispuestos a no ceder ni un milímetro de terreno. Cuando tienes en cuenta la cantidad de polígonos que ha debido incluirse en uno de estos entornos es cuando empiezas a apreciar este juego. Podrás perdonar entonces la falta de detalle en los gráficos y la pobreza estética de los circuitos.

Aparte de esta falta de resolución, *TOCA* destaca por más de un detalle gráfico. Por ejemplo, los efectos climáticos son espectaculares. Sólo tienes que ver los destellos y reflejos de la lluvia.

Pero *TOCA* no es un juego que se base en el aspecto. Recuerda que estamos hablando de Codemasters, la gente que se vanagloria de ofrecer siempre la mejor jugabilidad. Lo que hace de *TOCA* un juego excepcional es su manejo súper detallado, complicado, impresionante y complejo. Al entrar en una curva, puedes girar bastante antes de pasar sobre un tramo resbaladizo, que es a la vez el mejor y el peor lugar en el que puedes estar. Si calculas bien puedes tomar la curva apurando como un maestro. Pero si fallas, el coche empezará a retroceder y acabarás encarando el camino equivocado. El resultado es una conducción que te obliga constantemente a jugártela, y el ritmo frenético y sin descanso que ofrece el título condena cualquier intento de conservadurismo con una limitación notable de las aspiraciones. Esto es auténtica competición; conducción al límite. Es como *Porsche Challenge*, con el añadido de una ambientación de competición real y, sobre todo, con una dosis increíble de velocidad. Como los buenos juegos de ca-



Si acabas en la zona del césped agárrarte bien y espera a que pare.



En los juegos de carreras conseguirás una buena salida si logras las revoluciones correctas. Si te pasas, el coche patinará durante un segundo.

Dos mejor que uno

Como viene siendo normal últimamente, *TOCA* incluye un entretenido modo dos jugadores a pantalla partida. Lo malo es que en este modo sólo puedes competir con otra persona, ya que los corredores que maneja el ordenador brillan por su ausencia. Lo bueno es que, a pesar de ser a pantalla dividida, no se pierde calidad de imagen, y el número de cuadros parece mantenerse. El sistema de persecución (que puedes desactivar si quieres) garantiza emociones fuertes entre conductores más o menos competentes.



En el modo dos jugadores no puedes elegir tantos enfoques.



También hay falta de competidores, ya que sólo corréis vosotros dos.





Otra de esas atractivas repeticiones.



El enfoque desde la cabina del conductor. Genial para ponerte los pelos de punta.



La congestión se aprecia mejor desde este ángulo, pero saldrás mejor parado de ésta si te decides por el enfoque desde el exterior del bólido.



Si pulsas abajo obtendrás esta preocupante vista hacia atrás.

rreras, *TOCA* hará que el sacrificado jugador sienta cómo su cerebro se clava en lo más recóndito de su cráneo mientras que su cuerpo parece querer adelantarse. Si a esto le añades una gama muy amplia de circuitos, tienes un juego que ofrece un montón de curvas únicas que deben «negociarse» de diferentes maneras.

Pero a *TOCA* se le podría hacer una crítica. Su manejo volátil y un acceso a las carreras dependiendo de la actuación realizada puede agobiar a los jugadores menos interesados que simplemente buscan un rato de entretenimiento. La endiablada Inteligencia Artificial de la CPU, aunque es muy creíble, puede ser como un dolor de muelas, con unos contrincantes que se escurren como anguilas e intentan cortarte el paso a cada momento. Quizá no sea un punto en contra, pero es que hasta el choque más ligero puede hacer peligrar la estabilidad de tu vehículo, que puede empezar a dar vueltas como un poseso mientras tú, pobre conductor, ves girar los laterales de la calzada de forma mareante. Y esto tampoco sería tan malo si a los pilotos que maneja la CPU también les pasara de vez en cuando, pero es que no es así. Ellos se limitan a molestarte y a seguir en carrera riéndose de ti (suponemos). Pero, por otro lado, si tú eres uno de estos jugadores, siempre tienes la opción de decidirte por otra actividad más sencilla.

Codemasters ha crecido y ha decidido dejar de lado los juegos de niños. *TOCA* es un juego de carreras muy serio, y hará las delicias de cualquier poseedor de PlayStation que tenga la misma actitud.



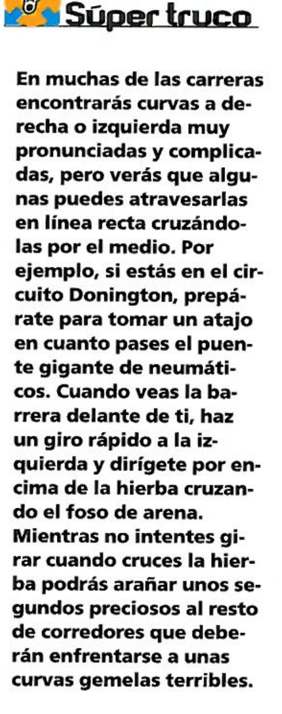




La lluvia hace que la carrera se vuelva mucho más resbaladiza.



A pesar de la rudeza de sus gráficos, ***TOCA*** tiene un aspecto precioso .



Súper truco

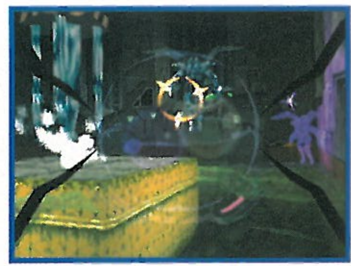
En muchas de las carreras encontrarás curvas a derecha o izquierda muy pronunciadas y complicadas, pero verás que algunas puedes atravesarlas en línea recta cruzándolas por el medio. Por ejemplo, si estás en el circuito Donington, prepárate para tomar un atajo en cuanto pases el puente gigante de neumáticos. Cuando veas la barrera delante de ti, haz un giro rápido a la izquierda y dirígete por encima de la hierba cruzando el foso de arena. Mientras no intentes girar cuando cruces la hierba podrás arañar unos segundos preciosos al resto de corredores que deberán enfrentarse a unas curvas gemelas terribles.



Tu gran ventaja sobre los corredores que maneja el ordenador son tus nervios de acero. Ellos frenan pronto. Tú aguantas más para adelantarlos.






Horribles, horrorosos y horripilantes demonios alados.


A pesar de su tamaño, éstos son los enemigos estándar.


Cuando las arañas mueren, sus extraños esqueletos te despiden.


Por suerte, hay muchos reforzadores desperdigados por todas partes.

De: Sony/Psygnosis
Disponible: Sí
8.490 pesetas


1 Jugador


Tarjeta de memoria


Pad analógico

Shadow Master




Gráficos preciosos, explosiones maravillosas... bonito juego.

Los chicos de Psygnosis y sus equipos de desarrollo tienen un talento extraordinario. Por lo menos, en lo que se refiere a sacarle el máximo partido posible a ese extenso entramado técnico que es la PlayStation y a aprovechar todo su potencial para crear grandes juegos. Después de todo, ¿es que alguien, aparte de ellos, se ha atrevido a llegar tan lejos (gráficamente) con esta máquina? Es suficiente sólo con ver esto. Míralo. Son polígonos. No estamos hablando de viejas reliquias en 2-D como otros juegos que hay en el mercado. Esto es genial. La animación de las bestias es increíble y los escenarios son maravillosos además de muy realistas. Si su propio *Tenka* consiguió erigirse como un indiscutible modelo de referencia, *Shadow Master*, sin lugar a dudas, lo supera con creces.

Y eso no es todo. Por lo que parece, no contentos con redefinir el ya realmente magnífico historial visual del pasado de nuestra PlayStation, Scouse, el equipo de desarrollo, ha incorporado además el fantástico y vilmente desaprovechado Pad analógico. Aquí se utilizan los dos *sticks* —y ambos son imprescindibles para poder disfrutar de la experiencia *Shadow Master*— y como consecuencia resulta un juego que, si bien no se puede considerar una obra maestra del «guionaje», sí es un claro signo de lo lejos puede llegar nuestra plataforma en el futuro si los desarrolladores adecuados manejan el timón.

Sin embargo, a pesar de que las instrucciones de control de la misión suelen resultar demasiado complicadas, *Shadow Master* es un juego bastante simple. Es un juego de disparos sangriento, cargado de enemigos hasta las pestañas —y amenizado, normalmente, por efectos de sonido espeluznantemente tétricos— pero poco más. Contiene algunos puzzles ocasionales, sobre todo al final del juego, pero, en general, no son de gran importancia. Por ejemplo: «¿qué interruptor activa qué puerta?» Y cuando la puerta se abre, se presenta en una escena al más puro estilo *Tomb Raider*; de manera que si has explorado el entorno, sabrás rápidamente dónde te encuentras.

El mayor logro del juego es que retoma lo mejor del claustrofóbico *Tunnel B1* y del súper violento *Doom* para fundirlo todo en un juego igualmente fantástico. De entrada, tienes un montón de armas y, como en el juego existe un




Éstos estallan cuando te los cargas. Y sueltan una gema que es un reforzador de salud.

Fuera de control

¿Cómo tienes que controlar esa especie de tanque futurista? Mira, así...

Las armas son tan importantes como cualquier otra característica propia de tu vehículo. Los botones laterales de la derecha, controlan tus armas derechas que, al igual que las versiones de la izquierda, se dividen en dos grupos: arsenal básico y arsenal complementario.

Básicamente, esto sirve para avanzar y retroceder. Aunque si presionas el *stick* hacia abajo, puedes activar tu arsenal. Para escoger un arma, mantén el *stick* pulsado hacia abajo y selecciónala usando el D-pad ordinario.





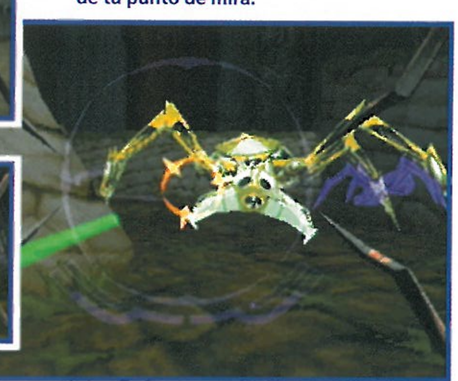
Los láseres, que se presentan en su clásica modalidad de color verde, son tus armas básicas y hacen su función pero no son lo que se dice espectaculares. Sin embargo, tu potencial armamentístico complementario puede llegar a incluir cualquier cosa desde esas bombas de color púrpura, hasta misiles dirigidos.

Con todo lo que te tiran encima durante el juego, es una suerte que puedas bombardear con este Pad. Además, si lo pulsas, puedes levantar y bajar tu visor, algo que más adelante, resulta verdaderamente esencial para poder acabar con las bestias voladoras.



Buen trabajo. Lástima que todavía tengas uno esperándote ahí a la izquierda.

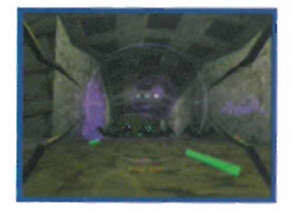




Cualquier enemigo al que estés disparando aparecerá a la derecha de tu punto de mira.









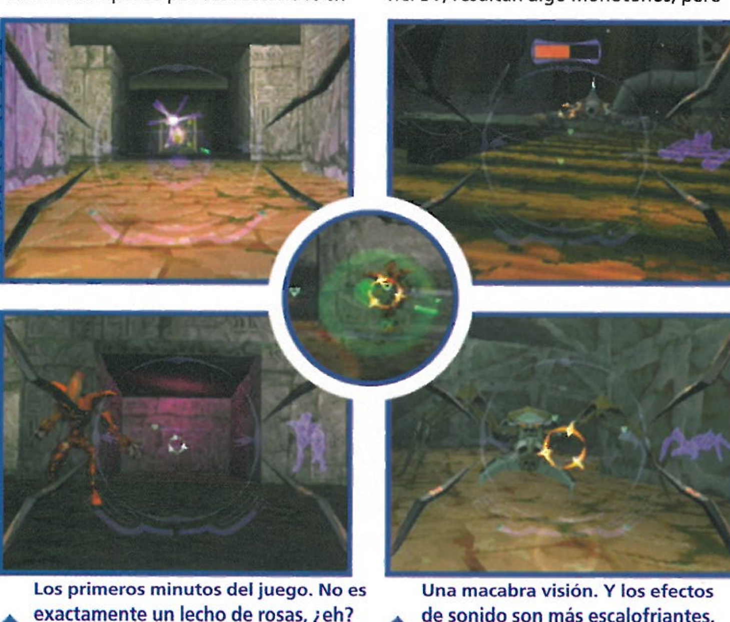




claro predominio de los corredores, la tensión va aumentando a lo largo del juego hasta límites verdaderamente insospechados. Ciertas cuestiones rondarán por tu cabeza: ¿de dónde proviene ese ruido? ¿Qué camino debo emprender para llegar hasta el objetivo? ¿De dónde *viene* ese ruido?

La distribución de niveles es inmejorable. Te proporciona el espacio necesario para que puedas explorar y pasear a tus anchas, siempre atento, claro está, a dónde te encuentras y a qué tienes detrás. Pero nunca dejará que te vayas tanto de vueltas como para que olvides que se supone que estás cumpliendo con la misión que te ha sido encomendada. Además, incluso cuando el recorrido se divide en varias direcciones, siempre te reconducirá hasta el punto crucial. Todo está muy bien pensado y, si por un casual, resulta que has estado rondando en círculos, igualmente obtendrás reforzadores y actualizaciones para tus armas como recompensa por tus recorridos extra. No se puede decir que el juego esté exento de fallos. Por ejemplo, gracias a la logística de tu vehículo tipo *jeep*, cuando necesites escapar rápidamente, descubrirás que tomas las curvas como el peor de los conductores más negados que te puedas imaginar. Además, como todos los juegos de Psygnosis, éste es tan difícil que tiene delito. Incluso el primer nivel presenta un nivel de dificultad casi inhumano, y eso que es una misión de entrenamiento. Los controles son un poco frustrantes. También adolece de una característica escasez de puntos para reanudar el juego. Lo cierto, es que no hay ninguno; así que, si mueres, no importa lo lejos que hayas llegado en un determinado nivel, tienes que empezar otra vez de nuevo.

Sin embargo, a pesar de todo, este juego es un trabajo de una sorprendente maestría técnica y vale la pena probarlo porque te divertirás de lo lindo. Quizás los últimos niveles, como en *Tunnel B1*, resultan algo monótonos, pero eso se debe a la propia naturaleza del estilo de juego más que a otra cosa. Puedes estar seguro: te sentará bien probar *Shadow Master*. Sinceramente recomendado para los amantes incondicionales de la ciencia-ficción. 



Los primeros minutos del juego. No es exactamente un lecho de rosas, ¿eh?

Una macabra visión. Y los efectos de sonido son más escalofriantes.



Puntuación

Acción

Jugabilidad	4
Originalidad	2
Adictividad	4

Gráficos

Animación	5
Efectos	4
Presentación	5

Sonido 

Música	4
Efectos	4
Ambientación	5

Visualmente alucinante, sonido sorprendente, y como juego, aunque no es del todo original, al menos la diversión está asegurada. Otra muestra de la maestría de Psygnosis en el entorno PlayStation.

8

Valoración

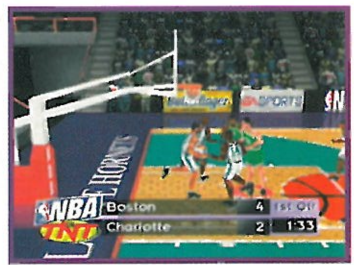
¡Rod and Roll!



¿Te suena el nombre de Rodney Matthews? ¿Quién es ése? ¿Ese tipo de pelo grasiento, con esa chaqueta de cuero hecha polvo y un pañuelo en la cabeza? ¿El que lleva el disco de Asia? ¿Y el de Thin Lizzy? Dejémoslo.

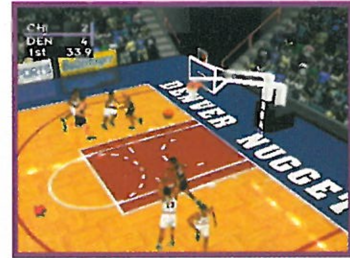
Matthews es el tipo que creó las portadas de estos discos de los años 70 que hemos mencionado, y también las de infinidad de otros artistas, incluyendo The Scorpions y Tiger Moth... Jesus... Lo cierto es que prácticamente fue él quien inventó las cubiertas de discos en las que aparecen mundos fantásticos donde elfos, enanos y mujeres bastante más que ligeras de ropa están a sus anchas. Personajes de la talla de John Cleese y Terry Jones poseen originales de este tipo. Y *él* es el hombre que ha diseñado el estilo gráfico y el ambiente de *Shadow Master,* y ha trabajado con Psygnosis para garantizar que el juego alcanzara niveles artísticos de belleza visual. Y así es. Buen trabajo, Rod.



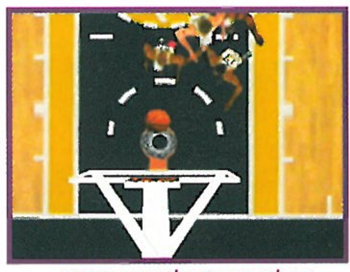


El baloncesto llega a Boston. Y van ganando.


El enfoque aéreo no ofrece demasiado...



... ángulo de visión. Preferimos esta vista isométrica...


... aunque puedes conseguir un buen enfoque de la última canasta.

De: Electronic Arts
Disponible: Sí
7.990 pesetas


1-4 Jugadores

Tarjeta de memoria

Multi-Tap

NBA Live 98


El desplazamiento a canasta es lento...


... pero los mates aceleran el ritmo.


Los comentarios al estilo de la tele...


... introducen el mundo de la televisión americana...

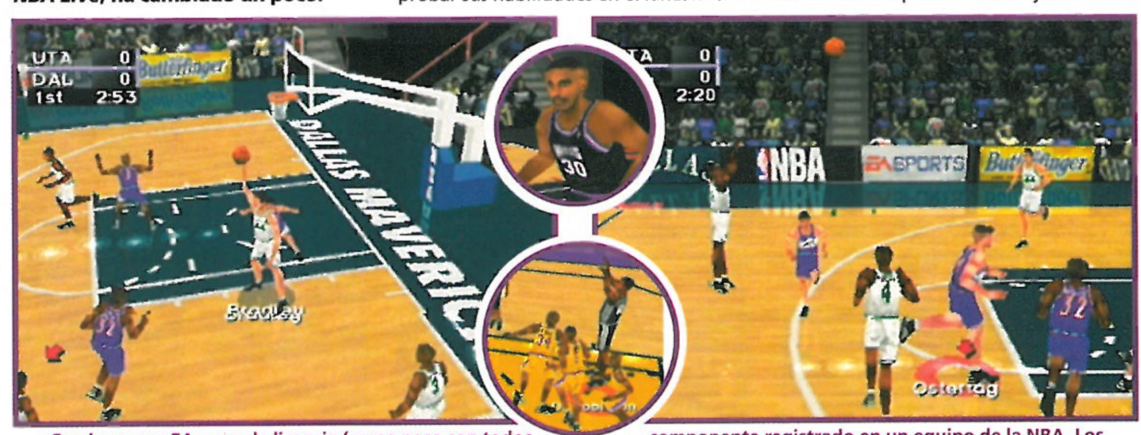

... de lleno en tu propia casa. Estupendo.

Todo hay que decirlo. Incluso los chicos de Electronic Arts deberían admitir que sus licencias deportivas, con la posible excepción de la oportuna reinvención de *FIFA*, no cambian demasiado. Cada doce meses llega la horda de *Madden, NHL* o *PGA* con unos cambios mínimos en su estructura, casi siempre meramente estéticos, esperando a que los incondicionales de la PlayStation no les importe o no lo noten. Pero este año no. O no del todo. Su licencia de baloncesto, *NBA Live*, ha cambiado un poco.

La primera novedad, y la más importante, es el modo *General Manager*, que permite a los jugadores zambullirse en el complejo mundo de los contratos y las transferencias. Este año el aspecto táctico, condenado al ostracismo en la entrega anterior, ofrece un montón de posibilidades: restricciones de salario, comercio, ventas, compras y todo ello dentro del increíble mercado que suponen los 29 equipos de la NBA.

También existe una nueva competición en el concurso de Tres puntos, en la que los jugadores pueden aprender y probar sus habilidades en el lanzamiento contra el crono. Y, por último, hay toda una serie de ajustes en el desarrollo de los partidos. Los jugadores más conocidos realizan sus movimientos más característicos, todos los equipos cuentan con el uniforme de los domingos, y hay un cuarto nivel de dificultad con el nombre de *Superstar*. Además hay mejores *cheerleaders*, algunas cuestiones triviales durante los tiempos de carga y nuevas secuencias de victoria.

Está bien, pero ¿al final es mejor? Pues sí y no. Sí porque es un juego muy completo. Los pequeños extras se combinan con los puntos fuertes ya existen-



Gracias a que EA goza de licencia (como pasa con todos sus juegos de deportes), cada jugador es un auténtico...

... componente registrado en un equipo de la NBA. Los mejores son los que juegan de forma más espectacular.

Escoltas y matadores

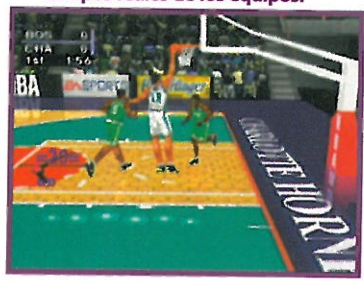
Tres movimientos son lo mejorcito de *NBA Live*...



El mate
Siempre son de gran belleza plástica y hacen que hasta los dos puntos más inútiles valgan la pena.

Dribbling entre piernas
Éste sirve para impresionar a tus amigos. Pasa el balón entre tus piernas y finta al defensor.

Bloqueo
Importante cuando llegas al borde de la botella y estás calibrando las posibilidades de anotar.


Cada estadio tiene el aspecto de los campos reales de los equipos.


Y se aplican todas las reglas. Incluso la del límite de posesión.

tes en la entrega anterior y logran así una experiencia global más satisfactoria. Y no porque, aparte de algún mínimo cambio en los jugadores (tan mínimo que, de hecho, los jugadores siguen sufriendo terribles fallos técnicos), no ofrece nada que sea extraordinario. Y en un país como el nuestro en el que el baloncesto no tiene el tirón del todopoderoso fútbol, una secuela así puede acabar pasando desapercibida.

Con *NBA Live* pasa lo mismo que con *Actua Soccer*. Es para los más puristas, y requiere una dedicación total para aprender lo que el juego te exige que aprendas. Pero *Actua Soccer* era un juego de fútbol, por lo que sus posibilidades de éxito se triplicaban. Sí, ya sabemos que no se puede criticar un juego por el hecho de ser de baloncesto. Pero es que tiene algunos fallos evidentes. Para empezar, resulta demasiado sencillo para los novatos. Incluso en el modo *Superstar*, un jugador medio competente puede jugar contra los Chicago Bulls sin excesivos problemas. Y es súper lento. Correr de un extremo al otro de la pista es, casi, casi, una excursión de pesadilla. Estamos seguros de que los americanos no se gastan una burrada en entradas cada semana para ver un partido que tiene un ritmo tan trepidante como una partida de petanca.

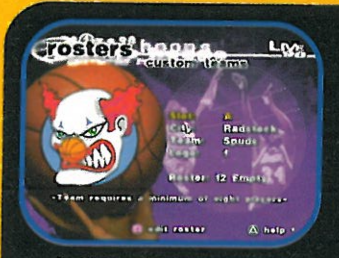
> **Seguro que los americanos no se gastan una burrada en entradas cada semana para ver un partido que tiene un ritmo tan trepidante como una partida de petanca**

Por supuesto que no. Y, además, *NBA Live 98* no tiene ni la fascinante pureza de *NBA In The Zone 2* o *Total NBA 97* ni el increíble enfoque lateral de *NBA Jam*. En cambio, es un esfuerzo decente y serio por introducir este deporte, aunque le quedan muchos aspectos por mejorar. Lo mismo que pasaba con *FIFA*.

La saga de *FIFA* acaba de introducir algunos cambios importantes e interesantes, pero tendremos que esperar a la temporada que viene para que suceda algo similar con *NBA Live*.

Cambios a gogó

¿Así que los seguidores están pidiendo tu cabeza? Pues tranquilo, con la opción para confeccionar tu equipo, puedes hacer cambiar tu suerte.



Puedes llamarlo como quieras. En este caso, hemos decidido Radstock, que es el nombre de un bucólico pueblecito inglés, y nos hemos olvidado de grandes ciudades como Nueva York o Chicago. También puedes elegir entre ocho logos diferentes.



Una vez tienes el nombre, puedes escoger hasta ocho jugadores para tu nuevo equipo, provenientes de los 29 equipos de la NBA. Todo es empezar. Después ya tendrás tiempo de comprar y cambiar. De todos modos, ¿qué jugador puede rechazar una oferta de los Radstock?

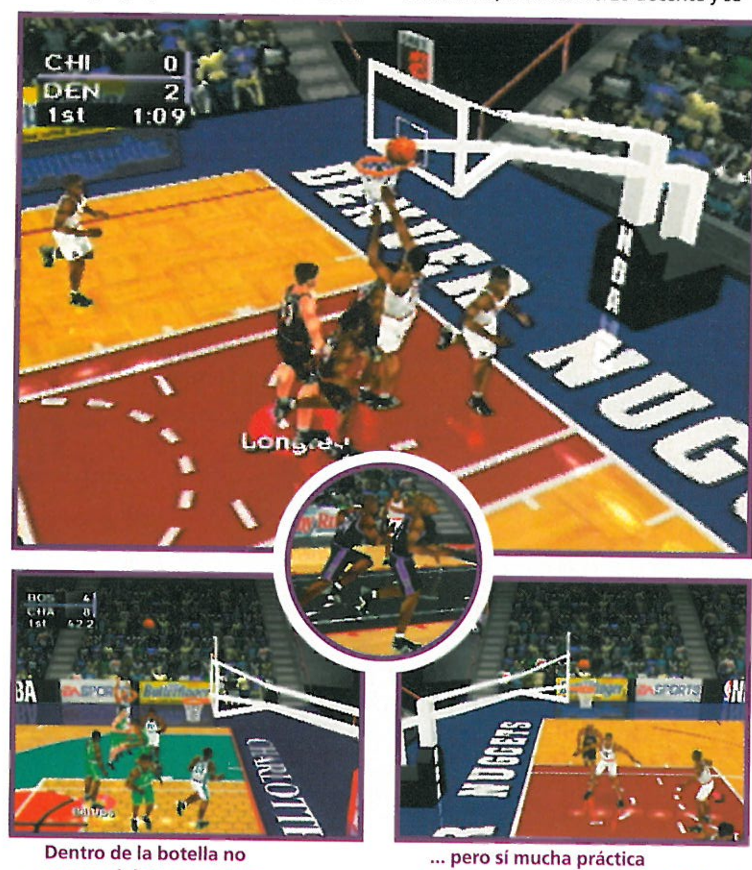

Parecido al primer plano de la saga de *FIFA*...


... pero, como en *FIFA*, funciona mejor la cámara lateral.


Para disfrutar más de las canastas, mejor el primer plano.


Los reflejos de la luz son estupendos; los de los jugadores no.


La puntuación aparece intermitentemente.



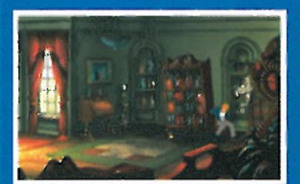
Dentro de la botella no conseguirás tres puntos...

... pero sí mucha práctica (el marcador queda fuera del plano).

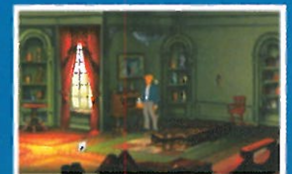


Y la respuesta es...

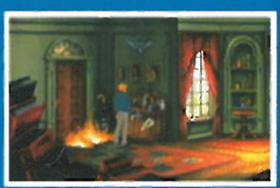
Siguiendo la tradición de nuestra gran revista te presentamos una guía paso a paso para que puedas completar la primera sección de *Broken Sword 2*.


Usa la parte inferior de la estantería para matar a la...


... araña. Luego, la abrazadera de la pared para...


... liberarte. Recoge el dardo del suelo y la...


... bolsa de Nico. Ahora usa el dardo para abrir...


... el armario. Con las bragas que hay en la bolsa...

De: Sony
Disponible: Sí
8.490 pesetas


1 Jugador


Tarjeta de memoria

Mouse

Broken Sword 2: The Smoking Mirror


Si has jugado al original, reconocerás sin duda al rival de George, Lobineau (a la derecha). Este villano es tu primer blanco.


Los gráficos de los dibujos son de calidad.


Te encuentras con una feminista poco amistosa.


Aparece otro viejo amigo del primer juego.

Aventuras, acción y misterio constituyen una buena base para cualquier juego. Por ello no nos sorprende ver que la secuela de *Broken Sword*, el tan popular juego de apuntar y señalar, ha recuperado los elementos que le dieron tanto éxito al original.

Si conoces el juego original (o bien los juegos *Discworld*) reconocerás al instante el tipo de juego de apuntar y señalar, que tanto ansían los que poseen un PC, combinando la solución de enigmas y gráficos al estilo de dibujos animados con horas de grabación de voz para cada uno de los personajes.

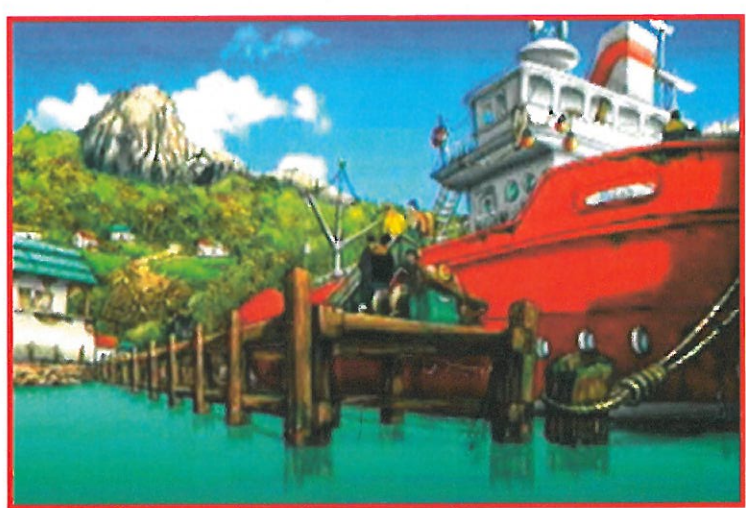
El argumento oculto bajo este título es tan absorbente como lo fue el del primer juego: un enredo sobre la misteriosa desaparición de parte de las posesiones de nuestro héroe y una antigua civilización maya. La historia se desarrolla mediante puzzles situados en distintas ubicaciones, enlazados mediante secuencias de película que te sumergen aún más en la trama del juego. Ya sabes de qué va la historia.

Para controlar la interacción entre tu personaje, George Stobbart, y su entorno utilizas un cursor. Mover el cursor por la pantalla puede comportar varias cosas. Puede quedarse en su forma normal de flecha, con lo cual no se consigue nada interesante, o bien puede convertirse en una mano animada que intenta agarrar algo (¡mira!, hay un objeto que puedes recoger). Si se convierte en una cruz es que hay algo que debes examinar. Por último, si se transforma en un par de ruedas dentadas es que hay algo que debes usar o con lo que debes interactuar.


Esta misteriosa piedra es la causa de todos los problemas.

El juego es de lo más innovador y su presentación es tal que consigue captar el interés de cualquier jugador al que le entusiasmen las historias de detectives. Los gráficos están bien dibujados y recuerdan a unos dibujos animados europeos. La animación es magnífica y presta tanta atención al detalle que te hará sentir como si estuvieras dirigiendo una película. La variedad de los puzzles es moderada y se basan en el uso de un objeto sobre una zona del escenario o bien en la utilización de un objeto sobre otro objeto para luego utilizarlo sobre una parte del escenario. Pero cuando solucionas un puzzle te sientes tan satisfecho que sigues adelante deseando ver el resultado de tus acciones. Ése es el *quid* de los juegos de aventura.

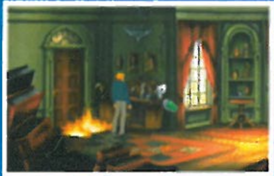
Sin embargo, hay veces en que piensas que los diseñadores han sido demasiado duros. En vez de la secuencia lógica que esperarías, te encuentras con que todo se reduce a recorrer la pantalla para hallar pistas insignificantes para completar el trabajo. Los jugadores ve-


Gran parte de tu búsqueda pasa en Sudamérica, lo cual tiene sentido ya que lo que buscas es la respuesta a un misterio maya.

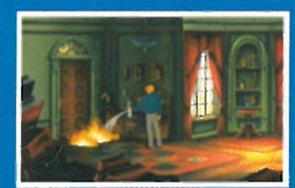




... recoge la lata de gasolina y vacíala en...



... el sifón que hay encima del armario. Ahora utiliza...



... el sifón a modo de extintor y con...



... una fuerte patada abre la puerta y ya estás fuera.



Es como si George no tuviera miedo a las alturas.



Montfacon, París. ¿No es como si hubieras estado antes?



Parece que Barry Bethail se ha pasado un poco esta vez.







Lo creas o no, el truco para librarse de este tipo es meter una botella en su chimenea e intentar ahogar a su perro.

teranos ya están acostumbrados, pero para un novato pasar por alto una pista minúscula, unas cuantas pantallas atrás, puede conducir a menudo a una total frustración.

Además, a veces las soluciones de los puzzles están totalmente ocultas y aunque tengas todos los elementos necesarios su combinación correcta puede ser de lo más desconcertante. En un juego nunca deberías tener que recurrir a intentarlo todo al azar pero, lamentablemente, en éste sí.

Su lado bueno es que ahora es más fácil viajar de un punto a otro sin acceder a un mapa poco útil como en el juego original. Además, los iconos que representan tu inventario y los temas de conversación son más claros y el sistema de menús no exige mucho tiempo para poderlo manejar.

Éste es un juego para aquéllos a quiénes la primera versión les supo a poco...

Por último, cabe decir que éste es un juego sólo para consola y para aquéllos a quiénes el primero les supo a poco, ya que su acción lenta y metódica podría fastidiar a cualquiera. Dicho esto, *Broken Sword 2* ofrece todo lo que podrías esperar de un juego del tipo apuntar y señalar y su tamaño te hará seguir insistiendo durante semanas.

Presentando a...

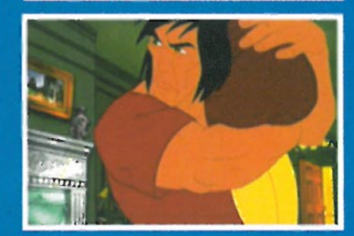
Ningún buen cuento sería tal sin un buen reparto de valientes, osados y estrambóticos personajes.



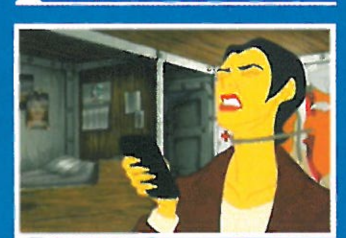
Aquí vemos a George, el héroe, recibiendo una paliza a manos de admiradores.



Karzac es el villano. Su curriculum incluye el estrangulamiento.



Pablo es el secuaz de Karzac.



Por último, Nico, la chica de George.



Acción

- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

Gráficos

- Animación
- Efectos
- Presentación

Sonido

- Música
- Efectos
- Ambientación

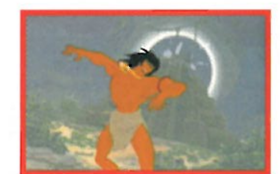
Para aquéllos a los que *Broken Sword* les supo a poco. Éste es casi idéntico en cuanto a la complejidad de tramas y puzzles. Un buen ejemplo de los juegos de su género y una excelente secuela. Power



Valoración



No hay nada como cortar cabezas para empezar.



Los nativos se ponen las botas cada viernes.



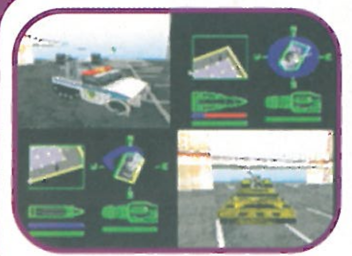
Los templos son estupendos para las aventuras.



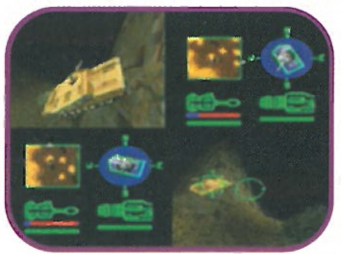
Todo esto y mucho más. ¡Bárbaro!

De dos en dos, por favor

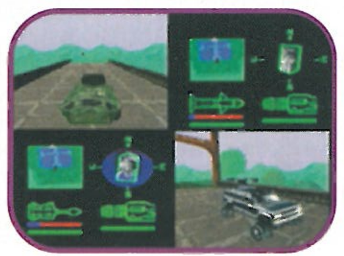
Steel Reign se salva gracias a su modo de pantalla partida para dos jugadores. Pero, por desgracia, los gráficos algo confusos, se vuelven aún más confusos y, como los visores apuntan automáticamente al enemigo, te encuentras ante un juego con la misma dosis de suspense que un capítulo de *Candy Candy*.



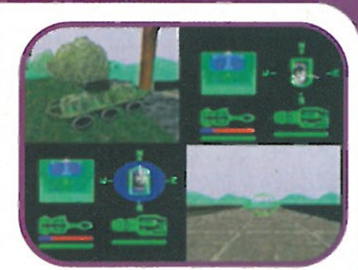
Adivinar quién va a ganar está por encima de tus posibilidades.



Para qué esconderse si la detección del enemigo es automática.



Esta parte está llena, pero llena, de puentes.



La visión reducida le resta encanto a las explosiones.

De: Sony/Sisa

Disponible: Febrero

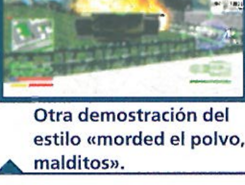
6.990 pesetas


1-2 Jugadores


Tarjeta de memoria

Steel Reign





Otra demostración del estilo «morded el polvo, malditos».



No te apetece conducir toneladas de carros blindados sin tener que alistarte en el ejército o acudir a uno de esos fines de semana especiales para ejecutivos estresados? Únete a los chicos de Sony Interactive USA (cuna de lindezas de la talla de *Jet Rider* y *Twisted Metal*) con su último lanzamiento: *Steel Reign*.

Con la única presencia de *Shellshock* dentro del género de tanques, *Steel Reign* entra en escena pisando fuerte. La premisa básica es que, desde el inicio, controlas uno de los tres prototipos de tanque (véase *Vendo tanque*) y tu cometido es el de cumplir con una serie determinada de objetivos en diversos entornos. A medida que vayas superando las misiones, como recompensa, se te irán asignando nuevos vehículos. Hasta aquí nada parece extremadamente interesante.

Cada tanque tiene sus características y posibilidades específicas, pero todos ellos empiezan con idéntico armamento básico. Para aumentar el potencial armamentístico tendrás que pasar por encima de los numerosos reforzadores. Éstos están diseminados por las zonas de una forma, dicho sea de paso, bastante poco realista. Lo más interesante dentro del arsenal disponible son, sin duda, los misiles dirigidos, los láseres y los misiles teledirigidos que pueden apuntarse manualmente hacia el objetivo. La mayor ventaja de este sistema es que no es imprescindible que, para lanzar el misil, puedas ver a tu presa, y mejor aún, perseguir al enemigo al volante de tu armatoste metálico, cruzando las calles y girando a toda pastilla, resulta muy divertido.

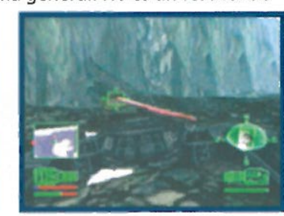
Además de las escenas de vídeo animado introductorias que aparecen entre las misiones, lo mejor del juego son los gráficos. Los entornos aparecen bien accidentados, con variedad de paisajes. Cuando llegues al nivel de la ciudad podrás disfrutar de la diversidad de los edificios, aunque a veces aparecen de golpe como si se te fueran a venir encima y, además, algunos de los escenarios presentan un aspecto un tanto desvencijado (parecido al viejo *Warhawk* y a *Twisted Metal*) y estropean un poco el panorama general. No es un festival de











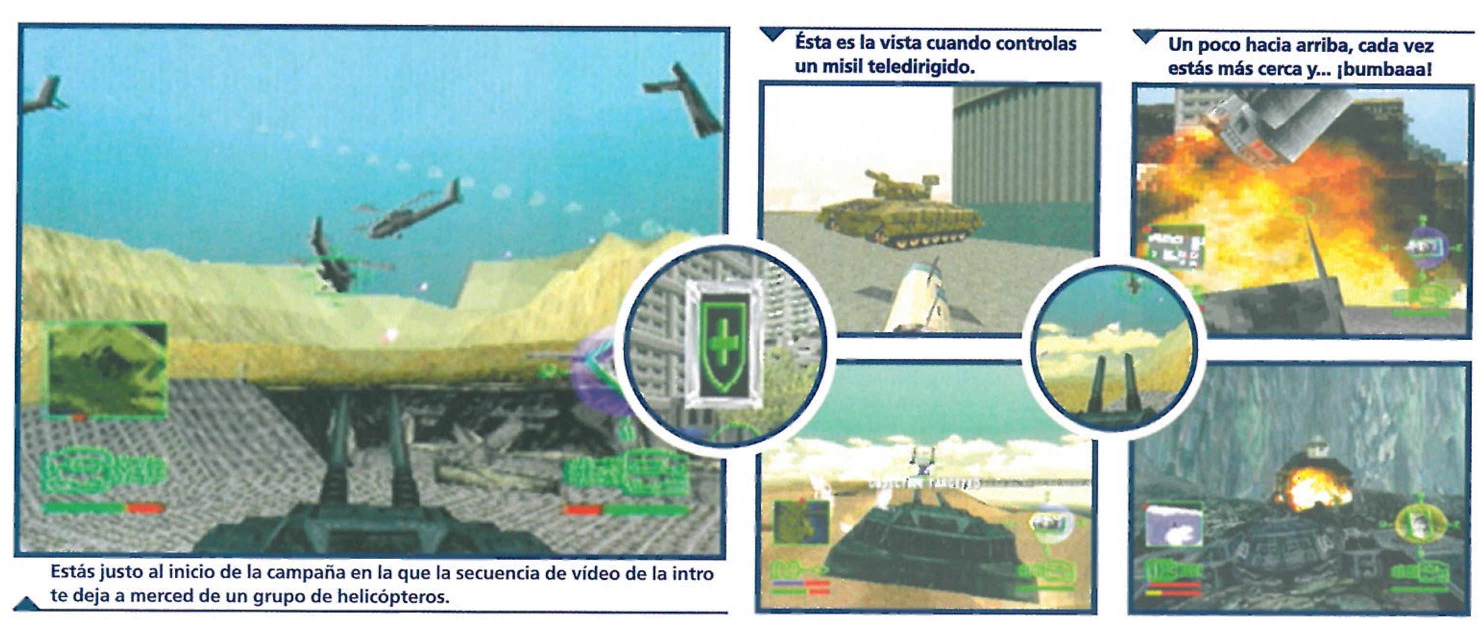


¡Pasarás siglos intentando destruir las torretas con la artillería pesada antes de probar la «pistolita»!

Las explosiones y otros efectos te producen una agradable sensación de destrucción.



El escáner y el mapa te llevan hasta el siguiente objetivo. No tienes que explorar demasiado.



Ésta es la vista cuando controlas un misil teledirigido.

Un poco hacia arriba, cada vez estás más cerca y... ¡bumbaaa!

Estás justo al inicio de la campaña en la que la secuencia de vídeo de la intro te deja a merced de un grupo de helicópteros.

exuberancia. Se trata de una cuestión más bien funcional: superficies de texturas ligeramente vacilantes y distorsionadas que hacen su función, pero poco más. Nada del otro jueves.

Los vehículos están bastante logrados, tienen un aspecto completamente diferenciado y cada uno se comporta de forma característica. Los más pequeños son ligeros y veloces y aceleran con gran facilidad, mientras que los grandes se desplazan lentamente y necesitas un buen rato para detenerlos. Claro, como era de esperar. También dispones de un amplio surtido de enemigos, que va desde el simple soldado raso, que se escabulle entre los restos de las estructuras destruidas, hasta grandes mastodontes mecánicos, que son realmente duros de pelar.

Mayor mediocridad es la que tiene la banda sonora del juego, aunque tampoco es como para que tus oídos decidan cortarse las venas. Los efectos de sonido tienden a ser repetitivos y escasos, con lo que consiguen llegar a crear la sensación de que nunca sucede nada. Lo mejor que se puede decir al respecto es que la música es competente.

La jugabilidad, por su parte, también resulta bastante monótona. Al principio, parece muy divertido tener que recorrer los diferentes niveles, haciendo estallar cualquier cosa que te salga al paso, pero pronto te das cuenta de que, a parte de apretar botones para completar las misiones, poca cosa más hay. Ni si quiera te puedes dar el gustazo de encontrar a los malos por ti mismo porque, con la ayuda del mapa, todo lo que tienes que hacer es apuntar en la dirección correcta, circular hacia delante y descubrir cómo tu enemigo aparece irremisiblemente enmarcado por un bonito recuadro. Disparas y listo.

Este problema también se encuentra en el modo *Death-match* para dos jugadores simultáneos, en el que todos tus intentos por agazaparte tras las esquinas resultarán infructuosos. Además, el tamaño de la imagen es una miniatura y la verdad es que desmerece por completo a la atmósfera del juego.

En general, *Steel Reign* te proporciona una dosis moderada de diversión y rápidamente podrás abrirte camino a través de la mayor parte de los niveles.





En el nivel del valle, disparar a las grandes rocas abre nuevos senderos.

Una visión extremadamente cercana del enemigo. Este tipo lleva misiles.

Debes emplear algo de estrategia para evitar los daños al máximo, pero, incluso esto, es demasiado simple. Tampoco lo malinterpretes. Supone un gran salto en la buena dirección comparado con la aventura de parvulario que representa *Shellshock*, pero le falta todo ese algo que cualquiera da por supuesto en un juego de acción de alta velocidad; como por ejemplo, velocidad... Y acción.







Vendo tanque

¡Eh, jefe! ¿Te interesa comprar un tanque usado? La anterior propietaria era una abuelita muy cuidadosa, tiene pocos kilómetros y, además, por ser tú, te regalo un año de garantía. Lo tomas o lo dejas. *Steel Reign* tiene un tanque para cada ocasión...



Pequeño, rápido, con una pistolita.

Grande, sólido, buen arsenal.

El más liberal del grupo. Estupendo.





La flecha verde «dice» a la derecha pero los Jones tienen preferencia. Mátalos a tiros.

¿En qué estarían pensando? Metieron la pata y ahora hay que aguantarse.

Entra en el cobertizo, toma el *bonus*, sal y lárgate.

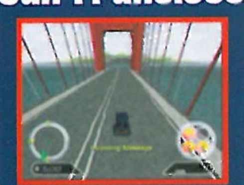
De: Electronic Arts
Disponible: Sí
7.990 pesetas


1Jugador


Tarjeta de memoria

Auto Destruct

San Francisco



El juego es visualmente genial, tiroteos frenéticos y grandes explosiones, además de tener buenos toques heredados de las series de policías y ladrones (como las famosas hamburguesas), que siempre se repiten en las persecuciones. Es bueno que los programadores se dejen influir por series como *Las calles de San Francisco* y otras películas por el estilo. Pero si esa atención al detalle la hubieran aplicado a cada aspecto del juego, otro gallo cantaría...



Buenos gráficos, pero ¿dónde están las hamburguesas?



La ambientación interactiva es fenomenal y casi tan sensible como







Tienes un coche grande y rápido, muchos enemigos, calles que parecen reales y un arsenal repleto de máquinas de matar.

A*uto Destruct* quiere pisar fuerte pero se hace cansado y un poco fastidioso. Conducir y disparar se convierten en una mala combinación gracias a un torpe manejo de sus buenos componentes.

Eres un piloto de carreras que ha perdido a su familia en un atentado terrorista y quiere vengarse. Te dan un coche muy rápido, la libertad de tres ciudades y un montón de armas. El término libertad no es el más adecuado, ya que todas tus tareas son más bien misiones. Si fallas en una el juego se acaba y puedes errar fácilmente si no actúas de acuerdo con las instrucciones. Te moverás precipitadamente siguiendo unas voces, algunas flechas multicolores y un sistema de marcar objetivos automático. También hay un mapa que no te resultará muy útil. Para acceder al mapa tendrás que darle un «martillazo» al juego (vamos, pruébalo). En todas tus misiones conducirás hacia alguna parte, recogiendo o haciendo estallar algo y luego tendrás que hacer lo mismo en un par de sitios más. Una vez hecho esto, la misión se da por cumplida y es hora de volver a copiar tu contraseña y volver a lo mismo otra vez.

Bonus y refuerzos (armas y munición de repuesto, protección y dinero) están esparcidos por las calles y los centros comerciales de San Francisco, Tokio y Nueva York. Así que si tu coche no responde muy bien durante un tiroteo puedes irte al garaje y hacer unas cuantas reparaciones, pero eso hará que la misión se alargue el doble. ¿Por qué no hacer los coches más resistentes y los tiroteos más interesantes? A pesar de todo, eso no es nada comparado con las dificultades que tendrás controlando el coche. Flota tanto que su traqueteo por las calles te dejará indiferente. Esto, incluso después de hacerte a la idea de que no vale la pena quejarse más, es muy, muy fastidioso.

Auto Destruct alardea de su tráfico con Inteligencia Artificial, pero es algo de lo que más vale no presumir. El tráfico no es lo suficientemente inteligente como para apartarse cuando estás destruyendo con premeditación a todo vehículo inocente que se cruza en tu camino, en el momento en que estás desahogándote de la rabia contenida. Que te cargues automóviles no es algo por lo que debas preocuparte a no ser que elimines a un montón de inocentes, lo cual te hará perder la misión. Los peato-



Estás en una autopista que no conduce a ningún sitio y ahí vas.



«¡Ayuda! Estoy atrapado en este juego. Por favor sácame de aquí.»



Acabas de cargarte un coche lleno de inocentes. Si puedes eliminar otros 20 ó 30 fallarás en tu misión y tendrás que dejar de jugar.

nes se visten de tres maneras distintas y les encanta andar por el medio de las calzadas en estas calles en estado de guerra. Y además se sorprenden cuando los atropellas.

Tu enemigo en el juego es estúpido y fácil de eliminar. Tan sólo tienes un automóvil, pero puedes eliminar un montón de helicópteros, muchísimos coches y un puñado de tanques mientras te están disparando. Más tarde, descargarás un láser sobre una furgoneta rápida que dará vueltas por la calle sin ni un rasguño.

> A los peatones les encanta andar por el medio de la calzada en estas calles en estado de guerra...

La única señal de otro jugador es la opción *Time Trial* pero, gracias a la forma de manejo del coche, no es demasiado divertida.

No puedo imaginar por qué se le dio luz verde a este juego que le debe tanto al tercer episodio de *Die Hard Trilogy* (un gran juego cuyos dos primeros episodios fueron geniales). La idea de los autos rápidos, armas por doquier y ciudades realistas es muy sugerente pero es una lástima que no haya apenas jugabilidad. No juegas, sino que lo «llevas a cabo», lo «ejecutas», haces «lo que te dicen». *Auto Destruct* no es terrible, pero tampoco es uno de los mejores juegos que han pasado por nuestra redacción.


Panorámica desde dentro del automóvil. No es lo mismo que cerrar los ojos.


Da lo mismo que te cargues un árbol porque no pasará nada.

A vista de pájaro la gente parece hormigas, pero un poco estúpidas.


Puedes eliminar este tanque con la ametralladora o puedes irte.


¿Por qué no intentas matarlo con un periódico enrollado?



Puntuación

Acción

Jugabilidad	2
Originalidad	3
Adictividad	1

Gráficos

Animación	5
Efectos	4
Presentación	5



Sonido

Música	2
Efectos	3
Ambientación	1

Con una producción un poco decepcionante, este juego frustra más que entretiene y fastidia en vez de excitar. No está mal, pero ¿en qué estarían pensando?

Power

5

Valoración: 3 de 5



¿Invertir mi dinero en el juego?

Diez problemas básicos de este programa.

10: El coche es difícil de controlar.
9: Las misiones son demasiado largas y aburridas.
8: El sistema de mapas es un poco simple.

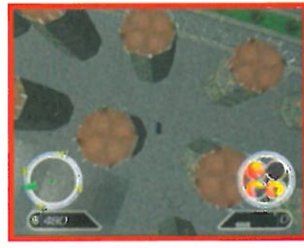


7: Tus enemigos son fáciles de matar, a no ser que al juego se le ocurra hacer cambios.
6: La música es blanda y repetitiva.
5: Tu personaje tiene un pasado complejo rápidamente olvidado.
4: Los peatones actúan de un modo totalmente ilógico.



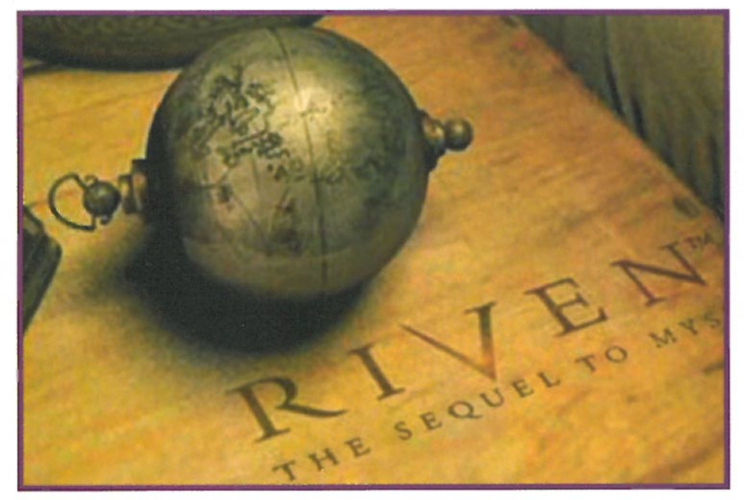
3: Te puedes ahogar en un charco.
2: El sistema de puntuación hace el juego lento.
1: No es lo que esperábamos.











Riven, que estará en castellano, estará compuesto de cinco CD.



El aspecto gráfico de este título es uno de los más impresionantes.

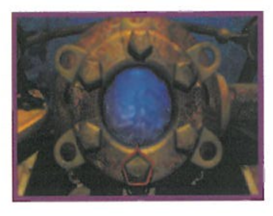
De: New Software Center/Accalim
Disponible: Marzo



Riven











Hace unos años vio la luz una de las aventuras más espectaculares, envolventes y bien realizadas del rico panorama aventurero en PC. A todas estas cualidades se le sumaba una dificultad espeluznante. Este programa se convirtió en un auténtico éxito de crítica y público y mantuvo durante meses a un montón de fanáticos de este género enganchados al teclado.

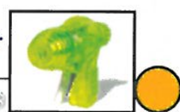
Como es habitual en el mercado consolero, su aparición no se hizo esperar y hace unos 15 meses dicho programa se sumó a la no demasiado larga lista de aventuras para PlayStation. Su lanzamiento para la consola gris de Sony no tuvo el éxito esperado y aunque su calidad igualaba (como mínimo) a la versión PC, sus ventas no llegaron a considerarse sorprendentes. Quizás una de las razones de este relativo fracaso estriba en el hecho de que por aquel entonces no eran demasiado frecuentes las aventuras gráficas en la PSX, ni en el mercado consolero en general, donde la velocidad de los juegos es una garantía de triunfo. La excesiva dificultad era un factor que jugaba también en su contra. Como muchos de vosotros habréis adivinado estamos hablando de *Myst*.

Por suerte, el panorama consolero ha cambiado mucho en un año y la aparición de títulos como *Broken Sword, Blazing Dragons, Alone in the Dark 2* y compañía ha conseguido reconducir los hábitos de los amantes del Pad. Posiblemente hayan sido éstos los motivos que ha tenido en cuenta Acclaim a la hora de lanzar la segunda parte de este juego. Cuenta la historia que uno de los escritores D'in (escritores que tienen la capacidad de variar nuestro concepto de la realidad mediante sus narraciones) se ha trasladado hasta Riven, una especie de país-prisión donde fue enviado debido al mal uso que daba a sus facultades. Pues bien, parece que este malvado D'in está ideando la manera de escapar de su celda. A ti, pobre inocente, te envían a Riven con la misión de arreglar el panorama.

Aunque el argumento no te parezca una maravilla, la realización del mismo sí que lo es. Para empezar, *Riven,* que saldrá al mercado en castellano, está compuesto por un total de cinco CD, que lo convierten en el juego que emplea un mayor soporte para la PlayStation. Además se han usado un total de 7.000 imágenes, todas ellas alucinantes, y la friolera de más de tres horas de conmovedoras animaciones. La verdad es que el aspecto gráfico de *Riven* es uno de los más impresionantes (quizás el más) jamás visto en la PlayStation. Si te fijas en las imágenes que te ofrecemos en esta página, pensarás que se trata de una simple digitalización, pero lo cierto es que el trabajo de Acclaim ha sido increíble, y lo que ves en pantalla son gráficos creados por medio de un complejo y trabajoso sistema parecido al de los dibujos animados. Cada una de las pantallas que aparecen ante ti ha sido creada a partir de complejos esquemas vectoriales. Otro de los aspectos prácticamente insuperable de *Riven* es el apartado sonoro. Los sonidos usados en las tomas exteriores son de un realismo espeluznante, y las increíbles músicas que te acompañarán a través de las travesías internas conseguirán helarte la sangre en más de una ocasión. La combinación de gráficos y de sonidos hace de *Riven* una de las experiencias más envolventes del mundo consolero.

Pero si el apartado técnico es una auténtica maravilla, no podemos decir lo mismo del desarrollo de *Riven*. Estamos ante uno de los juegos más difíciles para la Play. Los enigmas que debes resolver son una auténtica locura y conllevan un trabajo de chinos. Además puede resultarte un poquito lento. Si se hubiera rebajado un poco el nivel de dificultad te encontrarías con un juego casi perfecto. P





La presentación es una buena declaración de principios.





Sonic Blastman, un clásico entre clásicos, ahora también en *Bust-A-Move 3 DX*.

De: New Software Center/Accalim/Taito
Disponible: Marzo
5.990 pesetas


1 Jugador


Tarjeta de memoria

Bust-A-Move 3 Deluxe

Sin lugar a dudas *Bust-A-Move* fue, es y será una de las experiencias más adictivas que puedes encontrar en el inmenso catálogo de juegos para PlayStation. La primera parte, que estaba basada en un exitoso título arcade, se convirtió en un claro punto de referencia dentro de los juegos agrupados bajo el género denominado *puzzle*/rompecabezas. Su sencillo manejo, sus gráficos simples pero muy coloristas, la rapidez con la que se termina una partida y, sobre todo, el modo dos jugadores (uno de los hábitos más pegadizos de cualquier consolero que se precie) han hecho de él un juego de referencia. Ni siquiera la aparición de *Street Fighter Puzzle* ha mermado la capacidad de entretenimiento que ofrece este juego de Taito. Prueba de ello es el rotundo éxito que está cosechando en su relanzamiento bajo la gama Platinum.

La mayoría de Playadictos estará de acuerdo con mi afirmación anterior (lo siento por los demás) y si nos guiamos por ese sentido común, asoma a nuestra sesera una pregunta: ¿es necesaria una secuela de este adictivo CD?

En *PlayStation Power* creemos que no está justificada al cien por cien. Y nos amparamos en que lo que convertía *Bust-A-Move 2* en un producto inimitable era, repetimos, su facilidad de manejo.

Taito vuelve a ofrecer lo mismo que antes pero pasando por una innumerable cantidad de *liftings*. Estos retoques de aspecto se han centrado básicamente en la aparición de un montón de opciones que no hacen más que marear la perdiz. Además, se han incluido un total de ocho luchadores, todos ellos sin demasiado carisma, a excepción del guerrero futurista Sonic Blastman, llegado de la época jurásica de las consolas. Cada uno de los diversos personajes tiene una manera diferente de lanzar burbujitas a su oponente. ¿Te suena *Street Fighter Puzzle*?

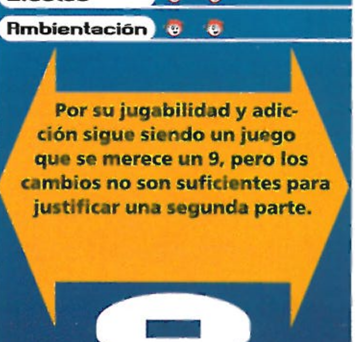
Si la primera versión de este divertidísimo juego sólo te permitía escoger entre dos modalidades de juego, *Bust-A-Move 3 DX* te ofrece seis tipos de juego: *Puzzle*, que ya aparecía en la primera entrega, en la que deberás acabar las pantallas mientras la dificultad va creciendo; *Versus*, también lo de siempre, contra la máquina o contra un amigo, ya sabes diversión sin límites; *Challenge*, su mecánica es muy parecida a la del modo *puzzle*, pero para jugar solo es la opción más aconsejable; *Win contest*, aquí es donde deberás enfrentarte uno por uno a los personajillos que pueblan este CD; *Collection*, este modo te reta a completar pantallas que utilizan diseños clásicos de la primera parte, y *Edit mode*, esta opción permite a los jugones con inquietudes la creación de sus propios diseños de pantalla. Después de componer estas pantallas podrás jugar en ellas y, de esta manera, buscar nuevos retos o bien facilitar las cosas.

En lo que a la acción *in situ* se refiere, *Bust-A-Move 3 DX* aporta un par de cambios dignos de mención.

El primero es la aparición de nuevos elementos que obstaculizan o facilitan el juego (tal como pasaba con los globos que eliminaban todas las esferas de un mismo color, o los muros de contención). El segundo cambio te permite rebotar las burbujas en el muro superior y, de esta manera, conseguir combinaciones de lo más rocambolesco. En este punto, es justo felicitar a Taito, ya que esta característica lo hace asemejarse mucho al billar de tres bandas, hecho que enriquece el juego.

Los que de vosotros ya tengáis la primera parte de *Bust* no ganaréis demasiado adquiriendo esta segunda entrega. Pero los que no hayáis conseguido la versión original, aquí tenéis un juego bastante completo, que mantiene la adicción al mismo nivel que su antecesor.















Super Pang

De: Infogrames Ibérica/Ocean **Disponible: Marzo**


¡Ponte a reventar esas burbujas y deja ya de mirar así a las señoritas!

El caso es que en este CD hay tres episodios distintos de la saga de Pang y, en esencia, son iguales.


«¡Sin burbujas, te dije que quería una bebida sin burbujas!»

A cualquiera que haya tenido una SNES (y, admitámoslo, la mayoría de usuarios de Nintendo con juicio ya han cambiado de barco), *Pang* le resultará familiar. *Super Pang* apareció en la vieja SNES de 16 bits y quitó horas de sueño a mucha gente. ¿O fue *Super Pang*? El caso es que en este CD hay tres episodios distintos de la saga de *Pang* y, en esencia, son iguales.

Primero te encontrarás con *Pomping World*. En él juegas solo o bien colaboras con un amigo. Básicamente, ambos disparáis ganchos a lo alto de la pantalla para reventar burbujas. Y ya está. También conseguirás varios reforzadores, como unos garfios cuyos cables permanecen en pantalla varios segundos y atrapan cualquier burbuja perdida, y pistolas e iconos que dan tiempo extra o lo congelan. Hay 17 zonas que pasar, todas con un número de niveles basadas en puzzles. Por otra parte, *Super Pang* es bastante diferente. Para empezar, tienes el modo habitual de *Pang*, donde te deshaces de oleadas de burbujas hasta que mueres, sin más. Pero también tienes el modo puzzle, que es en la práctica lo mismo que *Pomping World* (burbujas, reforzadores, plataformas y situaciones difíciles), sólo que con mejores gráficos y menos zonas. Mmm... no es tan distinto, después de todo.

Ah, pero *Pang 3* es un juego de burbujas nuevo. ¿O no? Viene a ser lo mismo. Cuentas con el típico juego al estilo *Pang*, otro que parece lo mismo pero al que se puede jugar con cuatro personajes cómicos distintos, y un tercer juego que, según se ve, es otra ligera variante sobre el tema.

Pero lo importante es que, sin hacer caso de cuáles tenemos o no, o a cuáles ya habíamos jugado, la experiencia íntegra de *Pang* es de lo más atractiva. De las tres versiones, *Super Pang* es la más pulida. Pero cualquiera de ellas entretiene lo bastante como para tenerte ahí toda la noche sin necesidad de engullir litros de café. En los últimos tiempos se han ido imponiendo los juegos al más puro estilo *Puzzle Fighter*, pero esto es un grato retorno de un viejo clásico, que además no ha perdido su lustre original.







Los tres juegos incluidos son tan sólo ligeras variaciones, pero *Pang* es de todos modos un título de maravillosa jugabilidad.

Nascar 98



De: Electronic Arts **Disponible: Sí** **Precio: 7.990 pesetas**


¿Un aspecto flojillo? Sí, un poco, pero se mueve la mar de bien.

Los coches se manejan mucho mejor que en Andretti. Ahora giran y derrapan de un modo más realista.


Las cosas pueden ponerse feas (y apretujadas) en el circuito Nascar.

Es una pena ver este juego en lo que se considera uno de los rincones más deslucidos de nuestra ilustre revista. Electronic Arts tiene fama de producir juegos que prometen mucho y luego se quedan en segundo plano con una sonrisa tonta.

Quizá *Nascar 98* sea un juego que no merezca tal destino. Es, en esencia, el anterior juego de Electronic Arts, *Andretti Racing*, pero con un motor de juego muy renovado. Como antes, puedes correr contra un amigo, pero esta vez en compañía de oponentes computerizados, o tomar parte en un campeonato de un jugador como uno de los 24 pilotos reales del deporte 100 % americano.

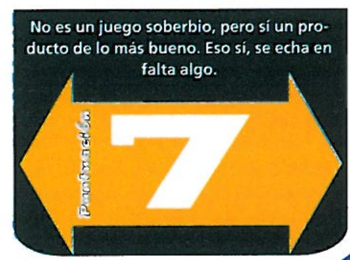
Los coches se manejan mucho mejor que en *Andretti*. Ahora giran y derrapan de un modo más realista, haciendo que la conducción sea mucho más emocionante. Además, una de las características nuevas es que los numerosos choques y roces que pueden causarte daños se manifiestan como abolladuras en tu carrocería. También hay muchas vistas desde las que ver la acción, y aquí en la redacción todos coincidimos en preferir la atmosférica perspectiva interior, con su volante y sus indicadores. Muy bonito.

La longevidad del juego es inmensa con el mencionado modo Campeonato. Si participas en una temporada tendrás que acumular el máximo de puntos para acabar como el mejor en Nascar. En cada carrera hay una corta secuencia de vídeo animado en la que un comentarista te explica de qué va el siguiente circuito. Añade las docenas de opciones de cara a poner tu coche a punto y obtendrás un título bastante atractivo.

El interés es quizá demasiado especializado y los circuitos no tienen ni de lejos la variedad de *V-Rally*, debido a la insipidez y simplicidad inherentes a las carreras de *stock-cars*, pero si eres fan de esta competición o siquiera un entusiasta del motor, no te arrepentirás. Date un paseo y a ver que opinas de él.







No es un juego soberbio, pero sí un producto de lo más bueno. Eso sí, se echa en falta algo.

Courier Crisis

De: Proein/BMG — Disponible: Sí — Precio: 8.990 pesetas



Ensáñate con el cubo y atropella al peatón. ¡Acción a raudales!

Su atractivo global queda en entredicho tras un rato, cuando ves que no pasará nada asombrosamente nuevo.



Una complicada acrobacia aérea. Lástima que la jugabilidad no sea muy emocionante.

He aquí un juego que disfraza con disimulo una malévola conducta antisocial en una situación cotidiana. Si esto no sirve como pasto de debate para mentes retrógradas, no sabemos qué conseguirá serlo. *Courier Crisis* hace una interpretación muy libre de un día cualquiera de los ciclistas mensajeros, en el que hay que entregar paquetes, golpear a la cabeza de los peatones y realizar difíciles acrobacias.

Juraríamos que la realidad es mucho más vulgar. Pero claro, pasar el rato ahogándote con los humos de los coches en vez de correr hacia tu siguiente objetivo en un tiempo límite mientras aguantas los insultos del jefe, no daría para un juego. Los exabruptos que dicho jefe deja ir contra ti de vez en cuando te dibujan una leve sonrisa, aunque sólo sea por la vergonzosa calidad del humor.

En cuanto a la jugabilidad, piensa en *ESPN Extreme Games* y *Road Rash*, porque las semejanzas son evidentes. Resulta muy divertido intentar atropellar a chiquillas o vagabundos mientras vas a toda velocidad por la ciudad en una de las 250 tareas. Este factor es importante porque hay algo irresistible en el juego que no puede atribuirse ni a unos gráficos corrientes ni a un sonido apenas pasable. Gracias a los variados escenarios para los diversos objetivos, la vista se entretiene con unos decorados cuadrados pero correctos. Tanto los edificios municipales, como el barrio chino, el muelle, la zona industrial y los barrios bajos tienen sus propios peligros. Sin embargo, su atractivo global queda en entredicho tras un rato, cuando ves que no pasará nada asombrosamente nuevo. Te lo pasarás en grande zumbando por ahí e intentando incluso completar tu labor, pero después de jugar algún tiempo te dedicarás sólo a hacer virguerías con la bici en vez de preocuparte de acabar el juego.







Puedes dedicarte a ir por ahí realizando acrobacias hasta hartarte, pero no esperes que la «emoción» dure demasiado.

Puntuación: 6

Mega Man Battle & Chase

De: Infogrames Ibérica/Ocean — Disponible: Marzo



Antes de competir verás un bonito mapa en 3-D del circuito.

Hay algunas buenas ideas, pero tanto en términos gráficos como en jugabilidad, no sale a flote.



Tiene buen aspecto, pero por desgracia es un poco malillo.

Al llegar a la redacción, el último episodio de la saga de *Mega Man* temimos encontrarnos con el mismo juego de siempre. Pero finalmente resultó que se apartaba de los otros títulos de la serie.

El juego ofrece una especie de mezcla entre *Super Mario Kart* y *F-Zero*, de SNES. Y por desgracia esto se da más en términos gráficos que en jugabilidad.

Eliges uno de diez personajes (incluyendo al mismo Mega Man), cada uno con su propio vehículo.

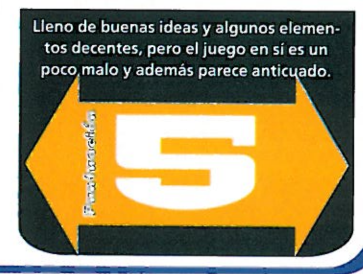
Hay tres modos de juego a escoger: el modo *Time Attack* (sin coche fantasma); el modo *Versus*, que te enfrenta desde el principio a un humano y te permite elegir cualquiera de los doce circuitos desde el inicio; y la opción *Tournament*, que presenta ocho pistas (para empezar), en las que debes quedar en las primeras posiciones si quieres ver alguno de los circuitos secretos o de *bonus*. Durante una carrera toparás en la pista con muchos objetos y artículos, algunos de los cuales son bastante ingeniosos. Hay franjas aceleradoras, saltos y agujeros en el suelo. Puedes disparar a tus rivales hasta cierto punto (o dejar minas: cada personaje tiene un arma distinta). En un circuito, la pista está medio cubierta por cuadrados que pueden acelerar, frenar, ser como resbaladizos tramos de hielo, etc.

Cambias las características del suelo al pasar por uno de los muchos interruptores del nivel. Así que podrías salir volando de un acelerador y pulsar luego el interruptor que cambia las baldosas del suelo para que frenen, y fastidiar de este modo a tus adversarios.

Así pues, hay algunas buenas ideas, pero tanto en términos gráficos como en jugabilidad, no sale a flote. Es un pelín lento, y el manejo de los coches es erróneo. No sabemos por qué, pero parece como si se hubiera echado a perder. La programación es en conjunto descuidada. El juego gana más cuanto más juegas, pero por desgracia el nivel de entretenimiento está por debajo de la media.







Lleno de buenas ideas y algunos elementos decentes, pero el juego en sí es un poco malo y además parece anticuado.

Puntuación: 5

2ª PARTE

Distribuidores de diversión

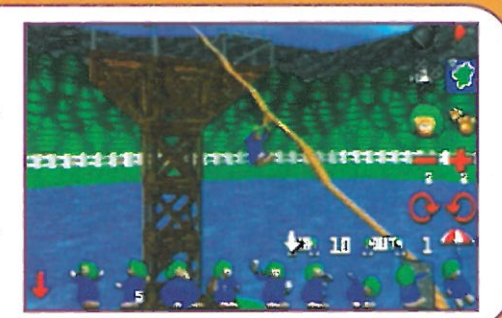
El mes pasado te ofrecimos una visión global de uno de los campos más desconocidos de este pequeño gran mundo de los videojuegos: la distribución. En esta segunda parte, te acercamos a la historia de las compañías que hay actualmente en nuestro país y que desempeñan tan importante misión: acercar a tu PlayStation las últimas novedades en el sector.

Texto: *Daniel Turienzo*

ERBE

Fundada: 1984
Distribuye: BMG, Crystal Dinamics y LucasArts. En el último año dispone también de los productos de MGM o DMA, los creadores del genial *Lemmings*.
Mayores éxitos: *Rebel Assault 2* y *Dark Forces*.

Jose Luis Sanz, Responsable de prensa
«En cifras de ventas, la PlayStation es la dueña absoluta del segmento de las consolas de última generación. Cuando se distribuye un juego, nadie sabe a ciencia cierta si va a vender más o menos. Es una absoluta lotería, pero tomar el pulso de la calle y tener en cuenta los gustos del usuario ayuda mucho. Los juegos para consolas son extremadamente caros, y esto, en parte, se debe a Sony. Cada juego se encarece una media de dos o tres mil pesetas (dependiendo del número de copias a distribuir). Sony recauda dinero de todos los juegos, sean suyos o no. Si esto no cambia, es muy difícil que bajen los precios.»



UBI SOFT

Fundada: 7 de noviembre de 1995
Distribuye: Básicamente edita. En consecuencia, sólo distribuye sus propios productos.

David Darnés, Product manager
«Lo más difícil para una distribuidora es tener productos de calidad. Los videojuegos para consolas son realmente caros, y a los únicos a los que podemos preguntar si bajarán los precios (tanto de software como de hardware) es a Sony.»









KONAMI ESPAÑA

Fundada: Julio de 1996
Distribuye: Konami, Bandai y CodeMasters.
Mayores éxitos: *International Superstar Soccer Pro.*

Yutaka Suzuki, Director general
«El año pasado, la PlayStation fue la vencedora de la batalla de la última generación de consolas. En comparación con las otras plataformas, los juegos de PlayStation no son caros. Sin embargo, el precio depende de los fabricantes y no de nosotros. El factor más importante a la hora de distribuir un videojuego es la puntuación y crítica que reciba en los medios de comunicación.»







VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Fundada: Septiembre de 1995
Distribuye: Westwood, King of the Jungle, Radical Entertainment, Hudson Soft y Capcom. Desde octubre de 1996, distribuye en exclusiva los productos de Interplay (Shiny Entertainment, entre otros).
Mayores éxitos: la saga *Street Fighter* y *Resident Evil*.



Teresa Núñez, Responsable de comunicación
«Definitivamente la PlayStation ha ganado la guerra de las consolas. La gran competencia entre títulos de calidad es el máximo inconveniente para las distribuidoras de juegos. La nueva política de Virgin Interactive Entertainment consiste en poner a la venta menos cantidad de títulos, con el objetivo de lanzar un mayor porcentaje de juegos de primera calidad. La aparición de nuevas distribuidoras nos lleva a trabajar con más cautela, ya que el número de juegos de baja calidad aumenta. Es mejor reeditar juegos realmente buenos que llevar al mercado programas mediocres. La serie Platinum es una muy buena idea. No podemos considerar que los juegos sean caros si tenemos en cuenta que la tendencia es a la baja. Próximamente el software bajará alrededor de mil pesetas, con lo que el precio medio estará en 5.990 ptas.»



NEW SOFTWARE CENTER

Fundada: 1995
Distribuye: En un principio se encargaba de los productos de Virgin y GT Interactive. Actualmente, New Software Center (NSC) distribuye GTI, Acclaim (desde marzo de 1997) y Ascii Entertainment.



Mayores éxitos: *Alien Trilogy, Bust a Move 2 y Abe´s Oddysee*

Miguel Canut, Director comercial
«En NSC defendemos la calidad por encima de la cantidad. La reedición de clásicos es una magnífica idea, sobre todo si los títulos son de primera calidad. Apoyamos plenamente la línea Platinum. El precio de los videojuegos en España sigue siendo alto. Como distribuidores, intentamos ajustar el coste al máximo, pero hay lacras que nos afectan a todos, como la piratería y la alta inversión que supone la distribución de un videojuego. Lo más importante es que el sector crezca y, cuantas más consolas se vendan, mejor.»



ARCADIA



Fundada: Mayo de 1993
Distribuye: Funsoft *(Toka, Playmates, Vic Tokai, American Technos), Gremlin y JVC Musical Industries. En sus inicios, Arcadia distribuía Acclaim, Accolade, Beau Jolly, JVC Musical Industries, Ocean y Virgin.*
Mayores éxitos: *V-Rally* y *Alien Trilogy*.

Angel Andrés Navía, Director de marketing
«La PlayStation es la ganadora temporal en la batalla de las consolas, pero hay que tener muy en cuenta a Nintendo. Todo depende de la tendencia de precios en ambas plataformas (tanto en software como en hardware). Para distribuir un videojuego con éxito, lo más difícil es tener un programa que tenga éxito por sí mismo y sólo hay tres o cuatro al año. En 1997 ya nos tocó la lotería con *V-Rally* y es muy complicado repetirlo. Hay una diferencia abismal entre un buen juego y un verdadero éxito. Pagar 7.000 ó 7.500 pesetas por un videojuego es caro, pero también son caros los desarrollos y la licencia que hay que pagar al fabricante de la consola (Sony). Los precios bajarán, tanto en harware como en software. El precio de una PlayStation puede quedar por debajo de las 20.000 ptas. y el coste de los juegos debería ser el que actualmente tienen los de la serie Platinum.»

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



Fundada: **1995**
Distribuye: Namco, Takara, Sony CE, SquareSoft, Psygnosis
Mayores éxitos: *Crash Bandicoot, Formula 1, Ridge Racer, Total NBA, Tekken (1 y 2), Soul Blade y, por supuesto, el todopoderoso Final Fantasy VII.*

Alicia Sanz, Relaciones públicas
«La clave del éxito para un videojuego es la calidad.
No nos gusta hablar de batalla entre las diferentes plataformas existentes, pero sí estamos muy satisfechos de nuestros resultados. El consumidor ha respondido muy bien a la PlayStation y sigue haciéndolo respecto a nuestra amplia gama de juegos, y este dato es muy significativo. Si tenemos en cuenta el tiempo empleado en el desarrollo de un videojuego y el equipo de personas que trabajan en él, no creemos que los videojuegos sean caros. En Sony Europa siempre hemos intentado tener los precios más asequibles. La reedición de clásicos es una muy buena idea ya que los usuarios tienen la oportunidad de conseguir una completa colección de juegos.»



PROEIN



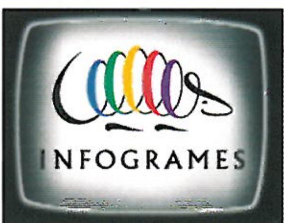
Fundada: 1974
Distribuye: comenzó distribuyendo los primeros handhelds, los primeros juegos electrónicos de ajedrez y posteriormente cartuchos para Atari. También fue distribuidor para SEGA entre los años 1985 y 1989. Actualmente se encarga de los productos de Eidos, Activision, Mindscape, Cryo, Digital, Telstar, 3DO y Vivid Sim.
Mayores éxitos: *Tomb Raider, Tomb Raider 2, Warhammer y Pete Sampras.*

Jorge Peidró, Director de marketing
«En este mundillo se producen muchos cambios, algunos de ellos vertiginosos. Aunque hemos tenido que ir evolucionando para adaptarnos, seguimos fieles a unas premisas desde nuestros comienzos. Quizá el secreto de Proein sea el de saber evaluar el potencial del mercado en cada momento. El precio de los juegos es elevado, pero hay que tener en cuenta que los costes del desarrollo también lo son (empieza a parecerse a la industria del cine). La reedición de clásicos (serie Platinum) garantiza al consumidor el acceso a grandes juegos a un precio muy asequible. Parece claro que la PlayStation tiene asentado el mayor parque de consolas. No obstante, hay que ser cauto y esperar para ver los movimientos de los grandes fabricantes de software.»



INFOGRAMES IBÉRICA

Fundada: 1997
Distribuye: Infogrames, Ocean y Koei.



Mathieu Brossette, Responsable de ventas
«Al ser la última distribuidora en aparecer, necesitamos aplicar una política agresiva para obtener una buena porción de mercado. Líneas como la serie Platinum son un factor muy importante en las ventas, de forma que muchos juegos tienen mucho más éxito en la reedición que en su lanzamiento. El precio de los juegos de PlayStation está actualmente muy ajustado, por lo que es muy difícil que bajen en un futuro cercano. Para ello sería imprescindible un considerable descenso de la piratería. Aunque la PlayStation lleva mucha ventaja, creo que todavía no podemos proclamarla vencedora de la guerra de consolas de última generación.»



CONCURSO

COOL BOARDERS 2

CONVIÉRTETE EN UN ESQUIADOR NATO CON PLAYSTATION POWER

Una vez más **Sony** te brinda la oportunidad de respirar el aire gélido de las montañas. Si tus ahorros no dan tanto de sí como para ir de vacaciones a la nieve, a esquiar o simplemente para patosear un poco intentando imitar las piruetas que ves por la tele, no te preocupes, en ***PlayStation Power*** tenemos la solución.

Concursa y gana uno de los 5 *packs* que sortean **Sony** y ***PlayStation Power***. En cada paquete, encontrarás un juego, un polo, una gorra y un llavero de ***Cool Boarders 2***. Pero primero toma papel y boli y envíanos tu respuesta antes del día **15 de marzo**.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT











PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 5 PACKS DE COOL BOARDERS 2

Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 8 OVERBOARD!*:

Iker González Vega (Bilbao, Bizkaia)
David Costas Tubío (Vigo, Pontevedra)
Juan Bautista Puchal Gómez (Valencia)
Pedro Ruiz Acevedo
(Bollullos de la Mitación, Sevilla)
Juan Ramón Rey Pérez (Barakaldo, Bizkaia)
Samuel Ibarreche Wirtanen
(Miranda de Ebro, Burgos)
Adolfo Eduardo Biesa Gómez (Valencia)
Jorge Campos Lozano (Barcelona)
David Moros Marín (Madrid)
Antonio Ráez Rubio (Algemesí, Valencia)

Respuesta correcta: Pedazos de un mapa.



Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 8 MDK*:

Carlos Caminero García (Móstoles, Madrid)
Antonio Luis Torres Juan (Villena, Alicante)
Juan Pascual Luna (S.S. Reyes, Madrid)
Ángela Portillo García (Cádiz)
Antonio Sánchez García (Albacete)
Eduardo Aza Pérez (Santander, Cantabria)
Enric Carmona Pachón (Mataró, Barcelona)
José Luis Santamans (Silla, Valencia)
José Manuel Ortega Díaz (Elche, Alicante)
Sergio Somaza Ruiz (Santander, Cantabria)

Respuesta correcta: Seis ciudades móviles.



y... ¡que la suerte te acompañe!

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Recorta por aquí

PSP.10

Cupón de respuesta

¿De cuántos modos dispones para controlar por completo los dos estilos de juego?

RESPUESTA ....

Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.ª 08022 BARCELONA

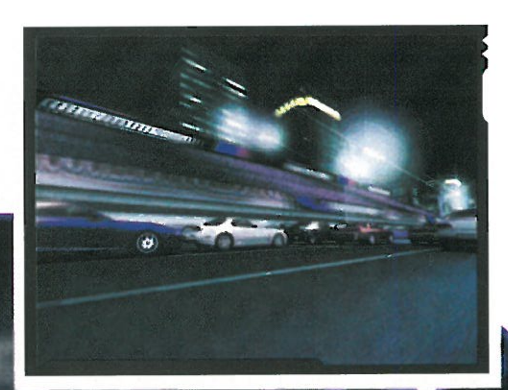


TOMA DE CONTACTO

Ya llegamos a la esperada Toma de contacto. La sección en la que un simple esbozo va tomando forma de brillante gráfico, o en la que una anticipación acabará convirtiéndose en uno de los grandes éxitos de la temporada. Aquí lo sabemos todo o casi todo...

Gran Turismo

¿Un juego que trata sobre un viejo pariente italiano? Tal y como indica su propio nombre, ¿podría tratarse del Gran juego de carreras para PlayStation? De momento, tendrás que conformarte con este aperitivo.

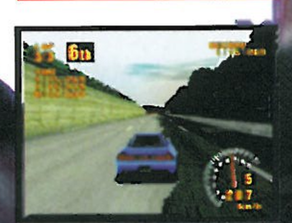


Imagina algo grande. Algo gigantesco. Algo que sea una enormidad. El Vesubio, por ejemplo. O tal vez la dentadura postiza de algún que otro cantante cuarentón. Une todas esas enormidades y multiplica el total por cien. Podrás hacerte una idea de lo grande que puede llegar a ser *Gran Turismo*.

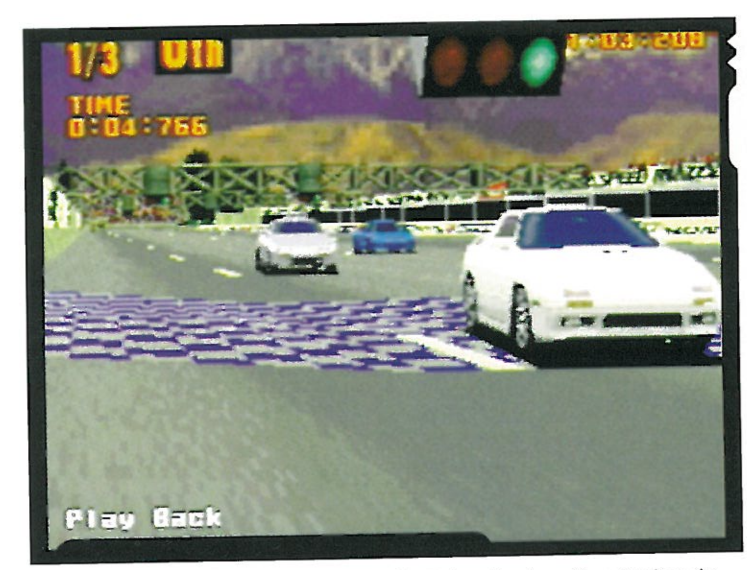
Está claro que los chicos de Sony han hecho los deberes. Saben que los que poseen una PlayStation adoran sus juegos de carreras como si de dioses se tratara. Sí, nadie duda que el aspecto de Lara puede hacer girar la cabeza a cualquiera, o que *Final Fantasy VII* parece un juego del futuro, pero los programas de carreras son, al fin y al cabo, los que cortan el bacalao. *Ridge Racer, Rage Racer, V-Rally, F1*

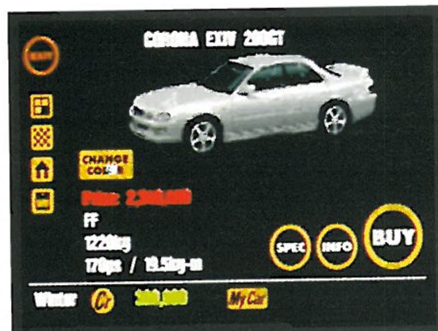


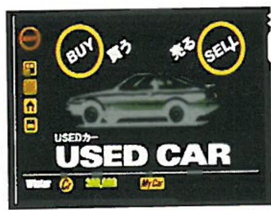
Puedes acabar en diez minutos con la fabulosa suspensión independiente a las cuatro ruedas con conducciones así.



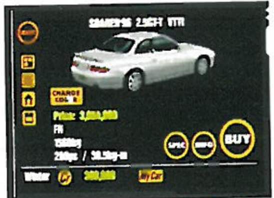
¿Es real o es un juego? Vale, de acuerdo, no es tan real. Pero es muy bueno.







Una compradora precavida: señor, esto es un robo. Esto, bueno, sí es robado, pero...



¿Cuánto cuesta? ¿Podría enseñarme otra vez el Austin Allegro?



El coche de delante es un Toyota. ¿O es publicidad engañosa de Nissan? Qué lío.





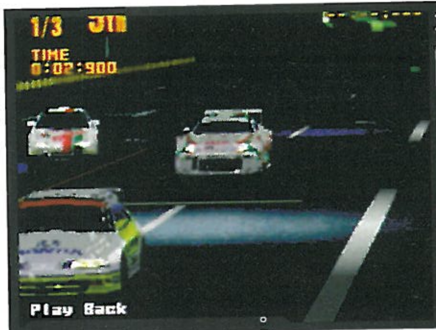
Esta imagen no es increíble, pero incluso aquí se puede apreciar su grandiosidad. ¿O no?

y su secuela. Todos ellos han sido máquinas de hacer dinero para sus empresas editoras. Ahora imagina lo que un juego con tanta calidad que cualquiera de los anteriores a su lado no pasa de ser un mero adorno para la estantería, podría conseguir para las ya bien pobladas arcas de la todopoderosa Sony.

Gran Turismo tiene pinta de ser ese juego. ¿Por qué? Pues porque lo tiene todo: los mejores gráficos nunca vistos en un juego de conducción para PlayStation; una jugabilidad seductora que ofrece dos estilos totalmente diferentes; el acercamiento más increíble a la realidad que se ha visto jamás; la mayor oferta de vehículos a tu elección que puede acaparar un juego de conducción; un menú de opciones más grande que un estadio de fútbol, y el modo de repetición más brillante que puedas imaginar. Y para que no te hagas un lío tremendo, vamos a analizar todos estos detalles en este mismo orden.

Por lo que se refiere al aspecto visual, el juego llena tus ojos de una nueva y revolucionaria técnica de luz que hace que el chásis de los vehículos refleje, cuando la luz le da directamente, el escenario por el cual se encuentra avanzando en ese momento. Esto se consigue gracias a la utilización de un súper inteligente mapeado de texturas a tiempo real, en lugar de unas técnicas de hardware específicas como sería el caso de un juego para N64. Pero el resultado no es menos espectacular, ni mucho menos. El efecto funciona con los coches, que están exquisitamente detallados, y con el resto de entornos, de una renderización casi perfecta. Es como un sueño. Pero no es un sueño.

Vayamos a por la jugabilidad. Este título sirve dos modos de juego sobre la mesa: Arcade y Gran Turismo. El primero ofrece carreras de salida rápida, con una conducción asistida por ordenador que hace que la experiencia de pilotaje sea más accesible (haciendo que controlar los derrapes sea más sencillo que en otros juegos como *Ridge Racer*) y con una serie de vehículos que vienen con unas características estándar. El modo Gran Turismo es mucho más provocativo, y ofrece al conductor una cantidad limitada de



En estas fotografías no se aprecia, pero los reflejos de los coches son sorprendentes.



El modo de repetición en acción. No es una intro prerrenderizada. Es el juego.

Una pasada de cohes

Con su variedad de 87 modelos de automóviles diferentes para elegir, *Gran Turismo* deja a cualquier producto de la competencia con su escudería en la parrilla de salida. Desde Gran Bretaña tienes bólidos de Aston Martin y TVR; de los Estados Unidos llegan algunos ejemplares de Chevrolet y Chrysler, mientras que los japoneses aportan modelos de Honda, Nissan, Mazda, Mitsubishi, Subaru y Toyota.

El propósito de los creadores es el de ofrecer una gran gama de coches de serie, hecho que permite a los jugadores apreciar de verdad las diferencias entre estos modelos a la hora de competir, pero siempre dentro del entorno de un juego. Podrás comparar el manejo de un Nissan 300ZX con el de un Toyota Supra, o la aceleración del Dodge Viper con la del Mazda RX-7. Así podrás irte entrenándote para que, cuando te toque esa primitiva de 600 millones que tanto tiempo llevas esperando, puedas ir a los concesionarios más selectos a elegir el bólido que más se ajuste a tus exigencias. Y por qué no...

dinero para que se despabile y compre un automóvil nuevecito o uno de segunda mano (con las limitaciones evidentes que tiene el mercado de segunda mano). El jugador debe competir en carreras para obtener premios en metálico que puede utilizar para mejorar el vehículo que tiene (nuevos neumáticos, un mecanismo turbo, un silenciador más potente, suspensiones más duras, frenos...).

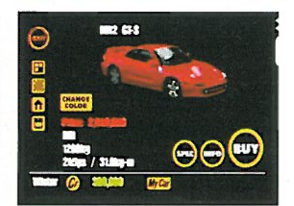
Por lo que se refiere al realismo, el equipo que se encarga del desarrollo —grupo que se compone casi en su totalidad de las personas que trabajaron en la saga *Motor Toon GP*— alquiló 30 coches diferentes para tener una experiencia de primera mano de su comportamiento y aspecto. Tomaron todos estos datos y los transmitieron a los vehículos del juego. Además, cada coche tiene suspensión independiente, por lo que las ruedas delanteras sufren continuos altibajos cada vez que dan con resaltos en la carretera, antes que las traseras ni siquiera los perciban (algo que cuesta apreciar a no ser que uno sea todo un experto). Aparte tienes el contenido sonoro. Los ingenieros de sonido del equipo introdujeron micros en los tubos de escape de los coches que pretendían imitar, y se llevaron las muestras al estudio de desarrollo para incorporar los sonidos al juego. Por lo tanto, ya no estamos hablando del típico «burrrr» que acompaña a los rugidos de los coches en otros títulos. Podrás gozar del auténtico estruendo de los tubos de los coches reales. Es increíble.

Y ahora vamos a por los coches. Hay unos 87 vehículos para elegir, todos ellos de marcas inglesas, estadounidenses y (cómo no, teniendo en cuenta el origen del equipo de desarrollo) japonesas. Entre ellas tienes Aston Martin, Chrysler y Nissan. El número de vehículos podría llegar a 100 mediante las mejoras y los cambios. Hay dónde elegir.

Tener una amplia oferta de vehículos entre los que escoger está muy bien, por supuesto, pero serviría de poco si no contaras con una selección correcta de circuitos por los que hacerlos rodar, y con una buena gama de opciones para hacer la experiencia más sa-



¿Te gustaría dar unas cuantas vueltas con una de estas bellezas sobre ruedas? No estaría mal.



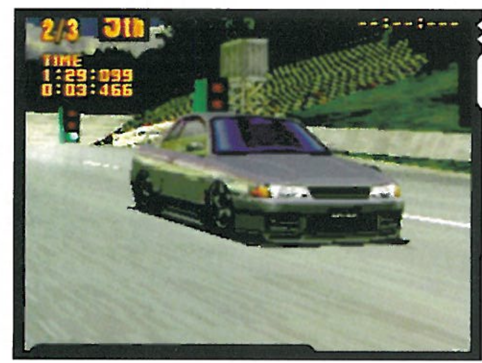
No vamos a seguir hablando de su realismo. Pero es que es una pasada.

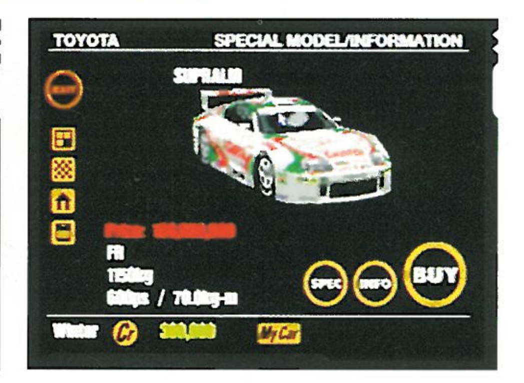


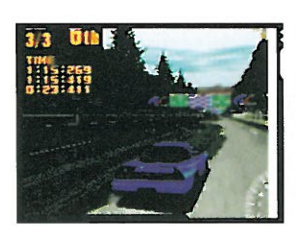
Una vista trasera espectacular de unos pilotos que se van perdiendo en la distancia.

No estamos alabando este juego porque sí. Es un auténtico número uno.









No hablemos más sobre este juego. Limítate a disfrutar de las imágenes.



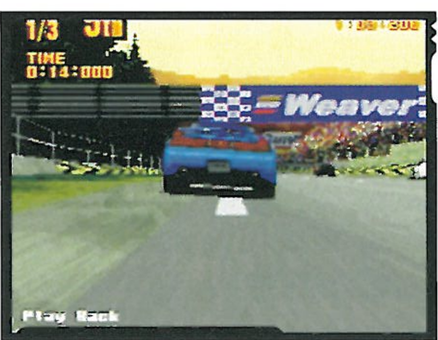
Parece divertido. Pero no se te ocurra probar esto con el coche de tu padre.







Hay que respetar la distancia de seguridad.



tisfactoria. *Gran Turismo* se quiere encargar de ambos aspectos, con un total de diez carreras y una ventana de selección bien surtida de modos de juego. En esta última tienes la nueva opción *Licence*, en la que los jugadores deben pasar una especie de examen de conducción que incluirá un tramo con conos y una parada de emergencia; el modo *Championship*, que se divide en Central (normal) y Special (restringe la participación de los vehículos según su tracción delantera, trasera o 4x4), y un sector *Time Trial*, que ofrece carreras a toda velocidad y acontecimientos al estilo de las carreras *endurance*. Además, podrás gozar de interesantes duelos entre fabricantes japoneses y británicos o entre japoneses y estadounidenses. Si a todo esto le añades una opción para pintar tu vehículo, un modo a pantalla partida dos jugadores y compatibilidad con el mando *dual-shock* tienes lo que podría ser el juego de carreras más completo que se ha hecho jamás.

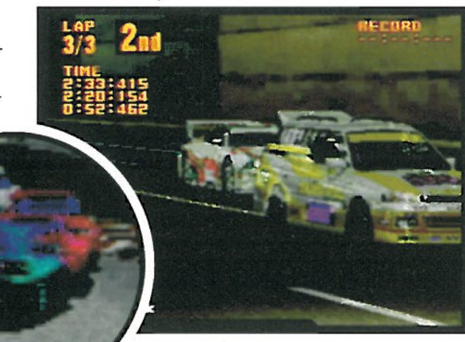
Sin embargo, el último aspecto que falta por revisar, el modo repetición, es el que nos tiene a todos absolutamente encandilados. Es de una naturalidad sin precedentes. Consigue plasmar algunas de las secuencias gráficas a tiempo real más atractivas que se han visto y se verán nunca en PlayStation. Si es que parece real; auténtico.

Ya hemos probado una de las primeras versiones de *Gran Turismo* unas cuantas veces (bueno, seamos sinceros; un montón de veces) y si la versión completa consigue aguantar todo el potencial que se apunta, estarás sin ningún tipo de dudas ante uno de los grandes juegos del 98 (y delante del mejor y más completo juego de carreras que se ha visto jamás en formato alguno).



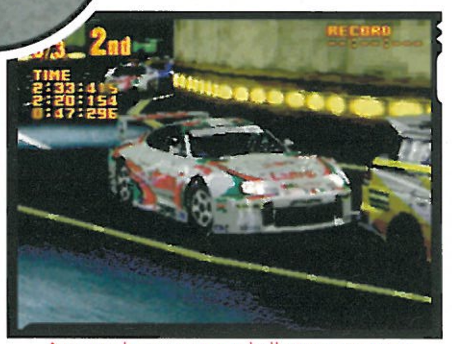
Información

De:	Sony
Disponible:	Junio





Una escena nocturna. O a lo mejor se trata de un túnel. La iluminación es perfecta.

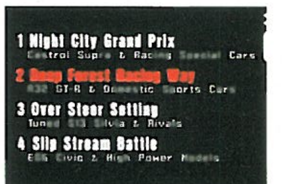


A veces, la carrera puede llegar a ser muy competida. Y si no, mira qué atasco.

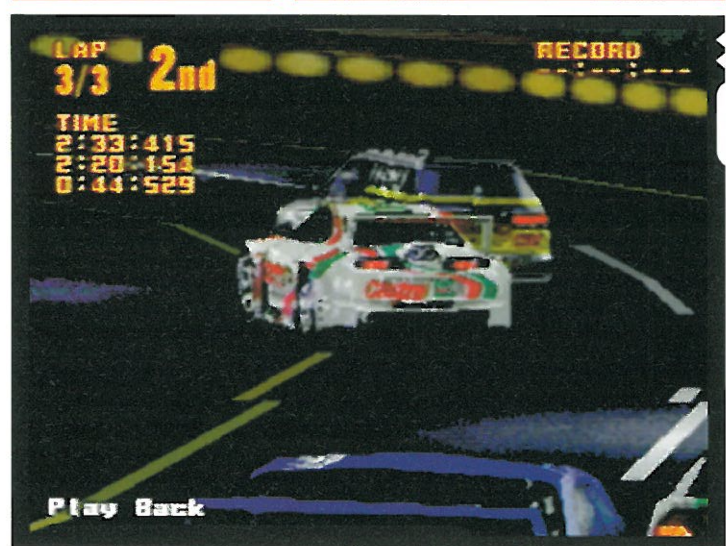
Veamos eso otra vez

El modo repetición de *Gran Turismo* es algo realmente especial. Todo se debe al emplazamiento de las diversas cámaras que, al contrario que el resto de juegos de carreras que tienden a ofrecer un enfoque aéreo, funciona con un ángulo mucho más inteligente y cercano. Se trata de vistas similares a las que ofrece la televisión.
Además, aunque la versión demo a la que hemos jugado todavía no lo incluía, Sony ha declarado que la versión definitiva aportará un modo de edición de repeticiones con el que el jugador podrá mezclar las imágenes más espectaculares de su actuación. En una palabra: estupendo.

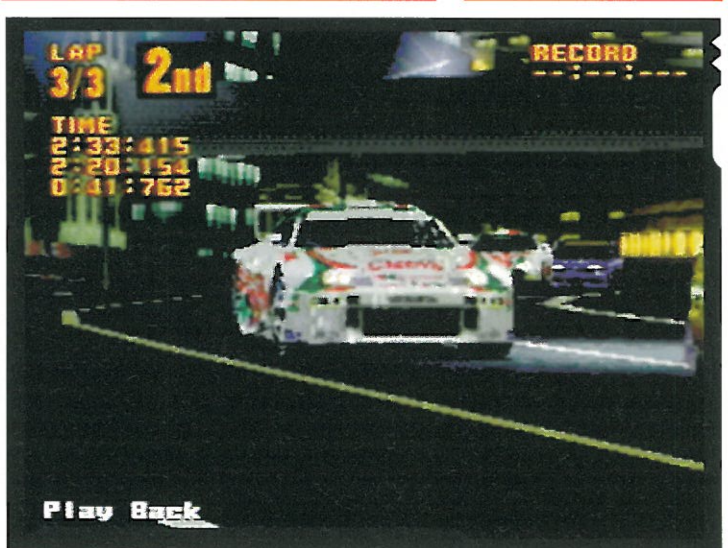




Elige tus opciones. Las hay a montones.



Estamos ansiosos de que aparezca la versión definitiva del juego. Puede llegar a ser incluso mejor que ***Rage Racer.***



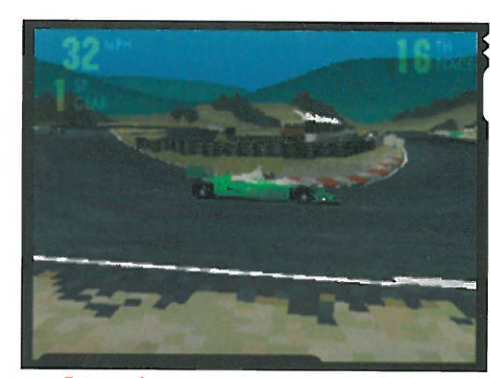
Una estupenda imagen de un precioso Toyota. Gracias al realismo de ***GT***, podrás disfrutar de interesantes veladas de conducción.



Es igual que *Formula 1*. Pero no lo es. Se parece más a tu Scalextric.



Sí, algunas carreras son del todo ovales, pero también las hay de otro tipo.


Este equipo no nos suena para nada. Claro, como se trata de Fórmula Indy...

¿Te suenan las imágenes del reportaje? Seguro que sí, porque este juego de carreras toma como base el mecanismo original del *Formula 1* de Psygnosis. Entonces, ¿qué es *Newman Haas*?

Newman Haas

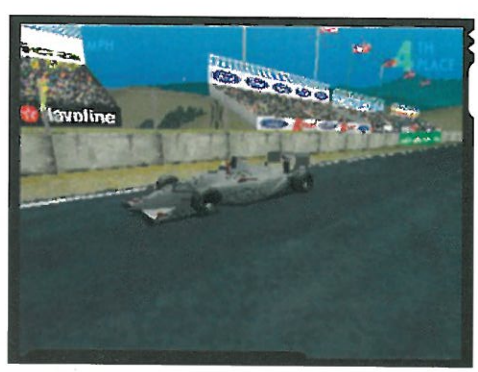


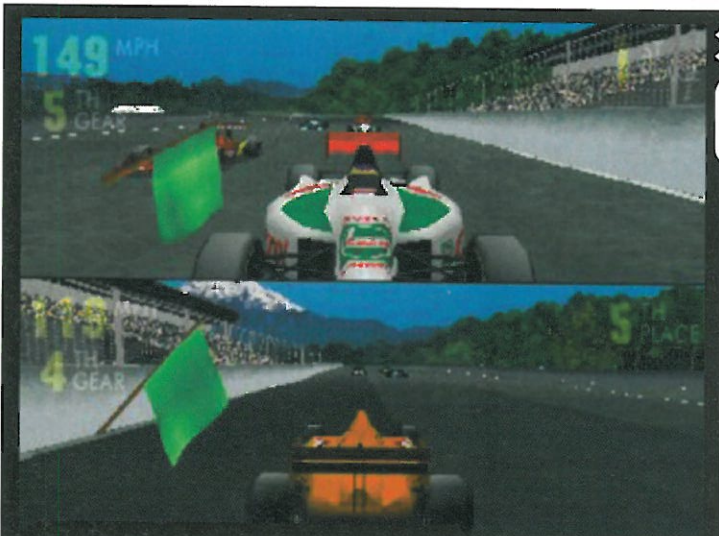
Williams Racing. Estaría bien. Ferrari Racing. Mejor aún. Arrows Racing. Bueno, no estaría mal. Como mínimo sería conocido. Pero, ¿*Newman Haas Racing*? ¿A qué viene ese nombre? Tranquilo, un poco de calma. Lo que vamos a contarte puede provocar un marasmo en tus glándulas adrenalíticas, ya que el Newman al que hace referencia el *Newman Haas* del título no es otro que Paul Newman, el guaperas rubiales, la leyenda del cine americano.

¿Quién no se acuerda de esa gran escena de *Dos hombres y un destino* en la que Paul Newman y Robert Redford salen disparados de su cuchitril y se enzarzan en un tiroteo con escopetas, sabiendo que se trataba del último acto heroico de unas vidas que para nada habían sido heroicas sino más bien un pelín problemáticas? Mági-



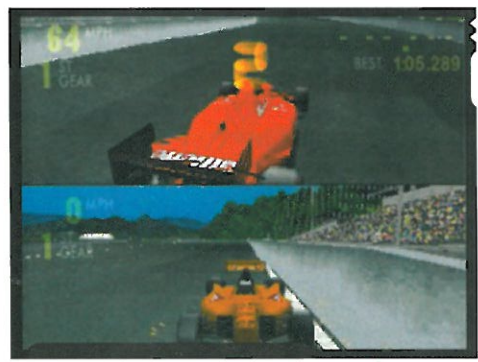





Aunque el juego toma el mecanismo de *Formula 1*, han conseguido introducir una pantalla partida para dos jugadores.


Puedes disfrutar de diferentes enfoques. No te preocupes, el enfoque superior, con el que resulta imposible jugar, sólo aparece cuando estás en boxes.

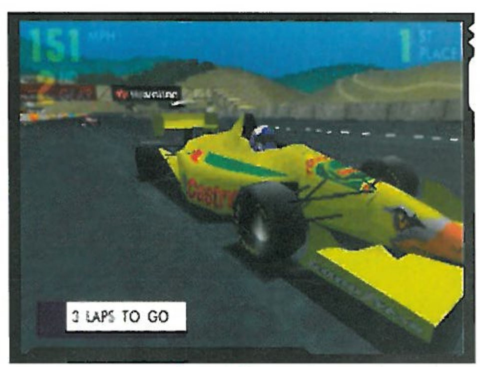




La multitud se vuelve loca durante el nanosegundo que ven los coches cada vez que pasan por delante.



El coche de Gordon (sea quién sea este tipo). Ya podrían haber tenido una deferencia hacia nosotros incluyendo a Luis Pérez Sala.



Esto es un coche. Lo digo porque en las carreras van tan rápidos que apenas si se distinguen.

co. Espléndido. Fatal. Nada mejor entonces que enterarse de que en los últimos años, Paul Newman ha estado corriendo en un equipo de Fórmula Indy —la Fórmula 1 americana— llamado Newman Haas (de ahí el nombre) y que ha prestado su legendaria imagen para este nuevo juego de carreras de Psygnosis, también conocido como *Indy Car*. Tras su lanzamiento en el mercado americano, todo apunta a que pronto podremos verlo también en las estanterías de las tiendas europeas (su fecha de lanzamiento está prevista para finales de marzo). El problema con el que nos enfrentamos a estas alturas es que las características del juego son causa tanto de celebración como de preocupación. Como es normal, reservamos nuestro veredicto final hasta el momento del análisis en profundidad, pero es evidente que nos enfrentamos a un gran dilema. El mecanismo del juego es una versión renovada del que se utilizó en *Formula 1*. ¡Estupendo! Pero no es el de *F1 '97* y por lo tanto no ofrece alta resolución. ¡Lástima! Tiene una opción de pantalla partida como la de *F1 '97* ¡Genial! Pero no hay posibilidad de enlace como en *Formula 1* ¡Rayos! Ofrece una gran variedad de equipos y corredores entre los que escoger. ¡Bien! Pero no conocerás casi a ninguno porque se trata de Fórmula Indy. ¡Nooo!

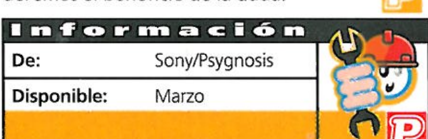
Está bien, es súper rápido debido a la naturaleza oval y los extremos inclinados de los circuitos Indy. ¡Genial! Pero resulta un tanto aburrido debido a la naturaleza oval y los extremos inclinados de los circuitos Indy. ¡*Porca miseria*! El increíble *Formula 1* fue creado por el equipo Bizarre Creations, que continuó con *F1 '97*, que es incluso mejor. ¡Hurra! *Newman Haas* está siendo desarrollado por Studio 33, un equipo al que casi nadie conoce (por lo menos por estas tierras) y que está creando su primer juego. ¡Ooooh! *Newman Haas* contiene un equipo de boxes poligonal que se encarga de cambiar los neumáticos y demás cuando estás en boxes. ¡Aleluya! *Formula 1* y *F1 '97* no contaban con este equipo poligonal. Bueno, éste es un punto a favor de *NH*.

Pero dejémonos de comparaciones por el momento (uno de nuestros lemas en *PlayStation Power* es «inocente hasta que se demuestre que es malo») y concentrémonos en lo que este juego nos ofrece. No parece que vaya a ser otro *F1 '97* pero, seamos justos, no pinta nada mal. Podrás elegir entre 16 corredores, entre los cuales se encuentran Christian Fittipaldi y Michael Andretti, con los que podrás pilotar por once circuitos: dos ovales, cinco permanentes (a ver qué quieren decir con esto) y cuatro circuitos urbanos. También hay cuatro carreras de fantasía escondidas. Además, cuenta con varios niveles de dificultad, repeticiones al estilo televisivo (algo que se echa en falta en *F1 '97*), comentarios a dúo realizados por dos comentaristas norteamericanos (los textos de pantalla sí son en castellano), y la presencia de la voz de Martin Blundell, un piloto y comentarista británico de prestigio.

Sin embargo, incluso a estas alturas sospechamos que *Newman Haas* no será uno de los juegos de carreras punteros, pero nos gustan este tipo de programas, así que le concederemos el beneficio de la duda.



Otro coche de carreras. ¿Adivinas quién lo conduce?



Información

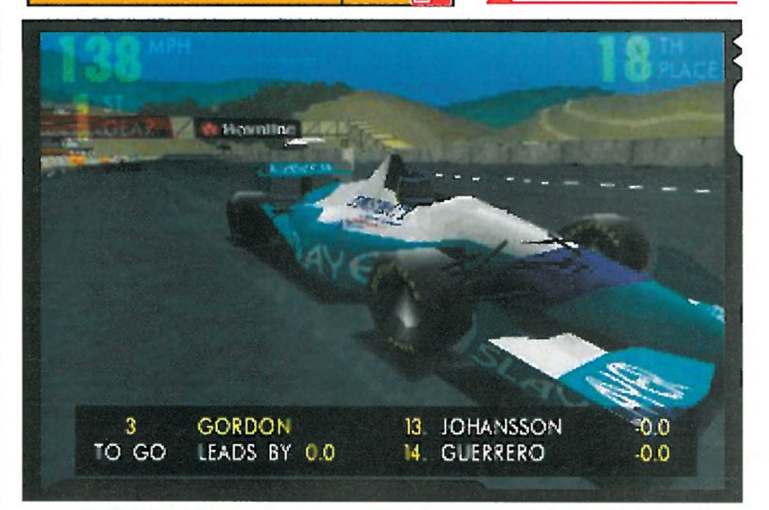
De:	Sony/Psygnosis
Disponible:	Marzo



Oh, no, bandera verde. A lo mejor en la Fórmula Indy es una buena señal.



Creo que adelantar de ese modo a tu oponente cuando se circula a tropecientos kilómetros por hora no es una buena idea. Mira qué chispas.



No sabemos por qué el juego no utiliza el mecanismo de *F1 '97*. No es de extrañar que algunos gráficos se vean antiguos y pasados de moda.

En estas imágenes no tiene un aspecto espectacular, pero cuando veas el juego en movimiento apreciarás su ritmo frenético.



Acción y tiros a raudales. ASC Games te toma de la mano, te arranca un brazo y te deja ir por un mundo futuro letal. Perfecto.

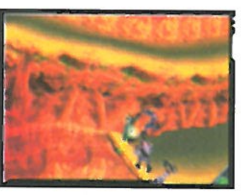
En *One* siempre hay alguna amenaza que se cierne sobre ti. Aquí vuelves a estar demasiado cerca del abismo.



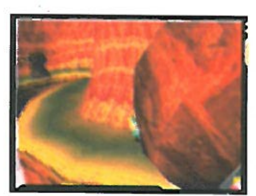


Desde hace meses están anunciando que *One* está a punto de acabarse, pero parece que va en serio.

One







Una roca muy, pero que muy, amenazante. Muy original.

Nombre corto, juego grande. O al menos así lo entienden los chicos de ASC Games. Cinco mundos (Metrópolis, Montaña, Monorraíl, Laboratorio y Subacuático). Cinco mundos que se dividen hasta formar un total de 18 niveles y escenarios.

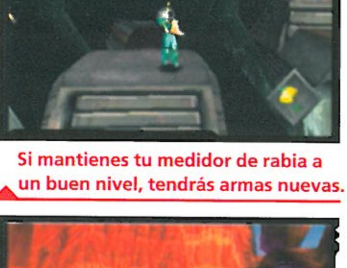
Pero no se trata de una trama de exploración al estilo *Tomb Raider*, aunque los gráficos en 3-D puedan hacerlo pensar. La cámara se desplaza por todo el escenario, y sólo en ocasiones se sitúa sobre tu hombro. Ésta parece la mejor manera de intensificar la frenética atmósfera por la que tienes que seguir tu camino de destrucción a través de los niveles. Porque eso es precisamente lo que estarás haciendo todo el tiempo: disparar y destruir.

Tú eres John Cain, te has adentrado 40 años en el futuro y se podría decir que no estás radiante de alegría. En realidad, es justo afirmar que estás muy enfadado. Has sido abducido, y al despertar te percatas de que has perdido uno de tus brazos y de que en su lugar tienes una prótesis cibernética poderosamente armada.

Tu rabia se ve plasmada en un medidor que, lógicamente, permanece de color rojo casi todo el tiempo. Y eso es bueno, ya que cuanto más enfadado estés, más armas conseguirás. Cuando no estés descargando tu ira sobre algún desafortunado cyborg, estarás huyendo de alguna pieza letal de hardware militar, como pasa en la impresionante secuencia introductoria. Estamos ansiosos por probarlo.

Información

De:	Proein/ASC Games
Disponible:	Marzo

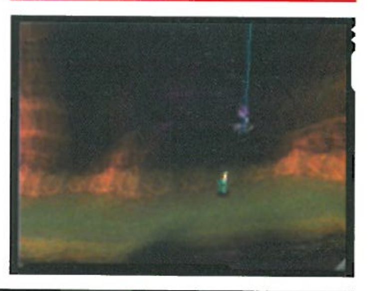


Si mantienes tu medidor de rabia a un buen nivel, tendrás armas nuevas.



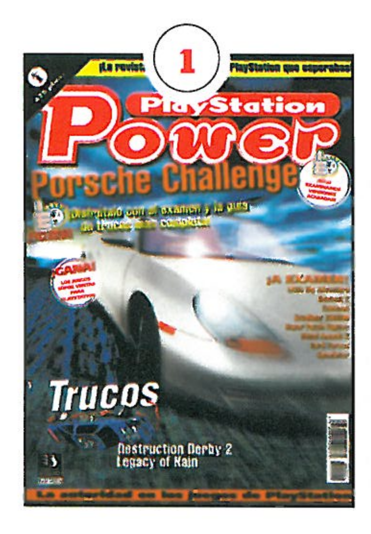
Un día cualquiera, en tu megalópolis habitual.







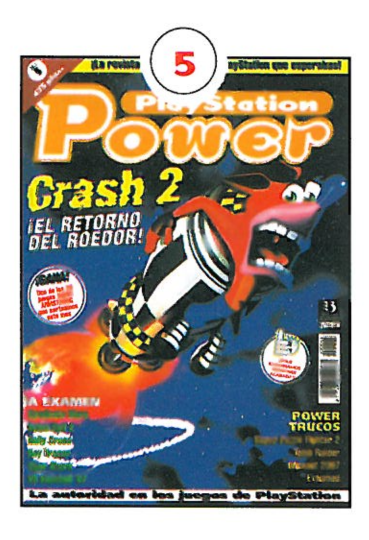
TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE





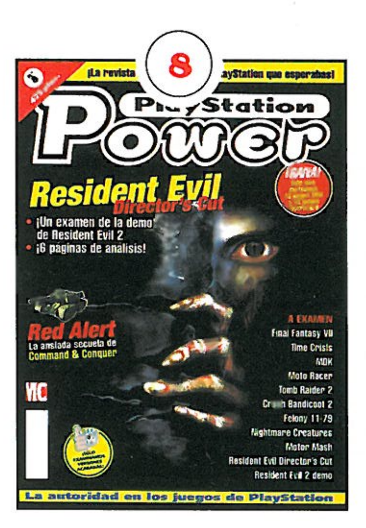


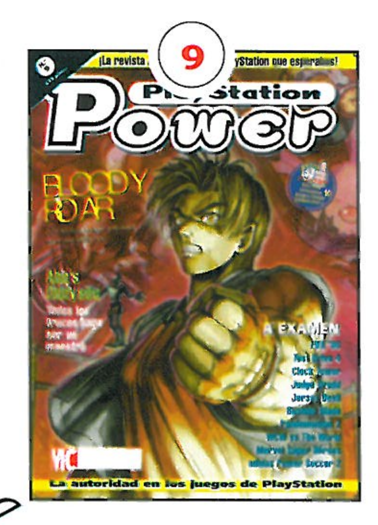














Recorte por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a 475 ptas. cada uno

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

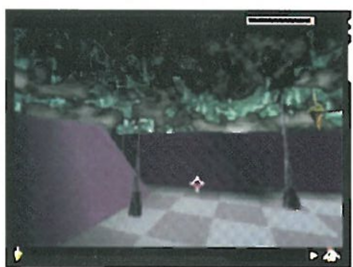
N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:





Como puedes ver, el juego no presenta diseños paradisíacos, pero su punto fuerte se encuentra en esta tétrica atmósfera y en su extraña jugabilidad.



Pulula etéreamente por un paisaje abstracto, engulle árboles y rocas, mientras intentas evitar la mirada de un tragón de energía giratorio. ¿De qué hablamos?

Sentinel Returns

Concéntrate porque el juego tiene tela y para entenderlo hay que estar atento. Pero antes, una rápida lección de historia. Los lectores más viejos y los estudiosos de la informática quizá se acuerden del *Sentinel* original. Apareció por primera vez para BBC Micro en 1985, antes de dar el salto a los ordenadores domésticos más importantes, empezando por el Commodore 64 y el Sinclair Spectrum. Conoció su punto álgido con el Amiga ST y las versiones para PC.

Su creador no ha parado de desarrollar grandes éxitos desde entonces, como *Stunt Car Racer* y simuladores para PC de la talla de *Grand Prix* y *Grand Prix 2*. Su nombre es Geoff Crammond, y aunque en esta ocasión no es el responsable directo, sí que se encarga de supervisar el desarrollo de la creación de la versión actualizada para PlayStation de su clásico (y loco) juego.

En este proyecto hace tándem con el prestigioso director cinematográfico John Carpenter (*La cosa*) que, en lugar de encargarse del aspecto visual, ha escrito la música. ¡Qué extraño!

Y ahora vamos a por el juego. Parece estar ambientado en antiguos juegos de patio de colegio. Tú eres una consciencia abstracta y debes desplazarte por todo el escenario construyendo robots y personándote en ellos. El objetivo del juego es poseer al centinela (de ahí el nombre del juego) de cada nivel, reuniendo el poder necesario al absorber energía del entorno. Los árboles valen un punto, las rocas, dos; los robots, tres y el centinela, cuatro. Pero no pienses que el centinela se sienta para ver cómo te apropias de todo. Mientras tú juegas, el centinela gira en sentido contrario al de las agujas del reloj, apropiándose de todo lo que queda en su punto de mira y que valga más que el punto que conceden los árboles. Si tú entras en su campo de visión, se acabó lo que se daba. Para ser sinceros, tenemos que decir que nos costó bastante pillar el truco, pero los gráficos tridimensionales tienen más sentido cuando te zambulles en el juego. *Sentinel Returns* es uno de esos juegos a los que debes jugar para entenderlo. Nosotros ya lo hemos calificado de puzzle, y su estructura inicial permite acceder a 650 niveles, suficientes para ponerte a tono. Pero si logras completarlos todos, hay un generador de niveles aleatorio que puede llegar a crear 4294967296 niveles más. Prepara las aspirinas.



El juego se controla con un único y simple cursor.

Información

De:	Sony/Psygnosis
Disponible:	Abril





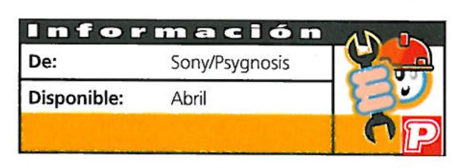
La imagen muestra la velocidad del centinela.



No es muy realista, ¿no? No, la verdad es que no.



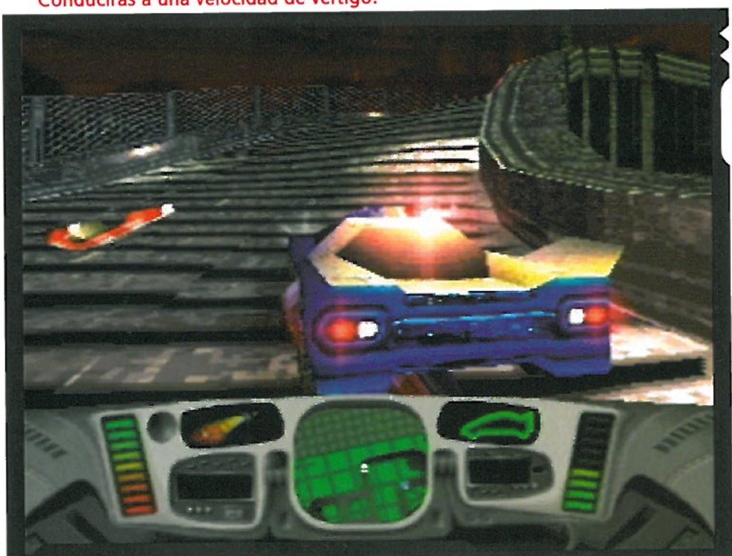
Construye bloques, crea un robot, persónate en él, acércate al centinela y poséelo para ganar. Fácil.







Los cambios de rasante son constantes en ***Crime Killer***. Conducirás a una velocidad de vértigo.



No te asustes. No se trata de una verruga. Son las luces de la policía. Tú formas parte de la poli.



Mad Max parece haber resucitado en este CD de Interplay, pero ahora viene armado con uno de los vehículos más rápidos del universo PlayStation.

Crime Killer

Qué pasaría si uniéramos un desarrollo parecido al de la tercera parte de *Die Hard,* con la velocidad de vértigo que ofrece *Ray Tracers* y una ambientación al más puro estilo *G-Police*? Parece ser que Interplay Europa ha dado con la solución, y ésta nos llega bajo el nombre de *Crime Killer*.

En *PlayStation Power* hemos podido apreciar los primeros compases o, lo que es lo mismo, una versión no definitiva. Lo que sin duda salta a la vista es el esfuerzo de Interplay por conseguir un CD muy polivalente que permita a los consoleros disfrutar de montones de opciones de juego y de emociones, además de que sea muy, pero que muy rápido.

La historia te sitúa en un futuro inmediato en el que la gasolina ha dejado de ser la fuente de energía principal a causa de una bacteria que corrompe este preciado combustible. Sólo los vehículos equipados con motores eléctricos pueden desplazarse por las calles del futuro. Aprovechando la confusión generada por la falta de oro negro aparece en escena El Predicador que, junto a su malvada banda, pretende hacer creer al mundo entero que tiene la solución, en forma de antídoto, al problema de la gasolina. La policía entra en acción en este momento. Crea un cuerpo especial del que tú eres parte integrante y, armado con vehículos movidos por electricidad, deberás desbaratar los planes del perverso Predicador. Como puedes comprobar, el argumento parece sacado directamente de aquel film protagonizado por Mel Gibson llamado *Mad Max*.

Un montón de misiones te permitirán conducir una moto que se desplaza a una velocidad de vértigo y un coche cuya potencia y resistencia son dignas de un tanque blindado. Ambos vehículos cuentan con un arsenal de balas, misiles dirigibles, bombas, etc. Una de las curiosidades que podrás poner en práctica a la hora de conducir estos artefactos es la posibilidad de usar la sirena policial; un apunte, sin duda, gracioso dentro de un argumento apocalíptico.

El desarrollo es muy parecido al que ofrece la tercera parte de *Die Hard* pero, a diferencia de las aventuras de Bruce Willis, en *Crime Killer* las misiones están definidas antes de empezar. En ciertos momentos, este CD de Interplay utiliza, además de la velocidad, algunos de los aspectos desarrollados en *Ray Tracers*. Pero no sólo deberás finalizar una carrera contra el crono para acto seguido eliminar a un gigantesco enemigo de pantalla. En *Crime Killer,* tendrás que eliminar cantidades industriales de coches, motos, camiones y avionetas futuristas, rescatar a personajes célebres secuestrados por la banda del Predicador, salir por piernas de la ciudad y un montón de misiones más.

Crime Killer destacará por su increíble calidad gráfica, característica ésta bastante normal tratándose de la más que eficiente Interplay. El diseño de los vehículos es uno de los aspectos en que más han trabajado sus creadores y junto al de los decorados (la sombra de *G-Police* es alargada) consiguen una excelente ambientación futurista. La música también cumple su cometido a la perfección.

Quizá se deben mejorar algunos aspectos de la jugabilidad pero como ya hemos comentado con anterioridad estás ante una versión beta y en *PlayStation Power* tenemos una absoluta confianza en Interplay.

Crime Killer con su argumento, sus gráficos y su velocidad tiene muchos puntos para convertirse en un excelente juego. Habrá que esperar el resultado final.



Esta espectacular nave es uno de los vehículos que te permite conducir *Crime Killer*.



No dejes que una simple valla se interponga en tu objetivo.



El vértigo se apoderará de ti en muchas fases del juego.



Velocidad, destrucción en masa. ¿Qué más se puede pedir?



Los decorados son tenebrosos y muy envolventes.



Tus vehículos son un portento de precisión.

Información



De:	Virgin/Interplay
Disponible:	Mayo


Patinaje de velocidad. Consiste en deslizarse en círculos y cansarse. ¿El peor deporte del mundo? A lo mejor.










¿Saltadores preparados? ¿Botas bien ajustadas? Si no tienes ni idea de lo que va este juego, será mejor que te acerques a la farmacia y hagas buena provisión de vendas y pomada contra las ampollas.

Nagano Winter Olympics 98


Cepilla que te cepillará. Es el *curling*.

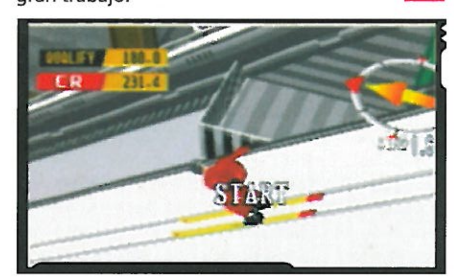


Si has jugado alguna vez al *International Track & Field* de Konami o incluso a la súper exitosa máquina recreativa, ya conocerás la locura que supone intentar pulsar dos botones a la vez a toda velocidad. Y más aún si para ello tienes que dejar de apretar un tercer botón que deberías mantener pulsado durante el tiempo necesario para sacar el máximo provecho de la machacada de tendones que se deriva de según que acciones. Si en verdad has jugado, ya sabrás lo que cabe esperar de *Nagano Winter Olympics 98*. Es más, seguro que no puedes dormir esperando el día en que puedas tenerlo entre tus manos.

Pues bien, lo que aquí se te ofrece es una auténtica maratón que incluye 14 eventos de cinco disciplinas diferentes, para las cuales deberás armarte de cantidades industriales de *reflex* y ungüentos varios si no quieres que las articulaciones de tus dedos acaben echando humo. Y todo ello sazonado con los mejores paisajes nevados. Los acontecimientos que acabarán con tus dedos son cuatro disciplinas de patinaje de velocidad (aderezadas con una barra de energía que debes racionar durante las carreras más largas) y el *curling*. El *curling* es una especie de juego de bolos sobre hielo que mezcla tanto la precisión de la dirección y el ritmo —mediante una barra de energía— como el tipo de estrategia que se utiliza con los bolos. La pulsación histérica de botones se lleva a cabo para que los dos jugadores que aparecen en pantalla «cepillen» el suelo y que, de esta manera, el «bolo» se deslice sobre la superficie helada. De momento, no queda claro si esta acción frenética acelerará o frenará el deslizamiento, pero lo que sí es seguro es que la diversión para varios jugadores sí está asegurada.


Pies separados, cabeza abajo, espalda recta. Los saltos de esquí son terribles.

Pero si el *curling* no te engancha tranquilo, que aún te quedan los saltos libres de esquí. Debes elegir entre una lista de piruetas, cada una de las cuales requiere unas secuencias de botones largas y complejas mientras estás en el aire. Cuanto más complicado sea el salto, más puntuación recibirás. Imagínate a *PaRappa* sin la música y sobre unos esquís y podrás hacerte una idea. También hay un salto de esquí excelente en el que el viento y el ángulo juegan un papel vital, un *slalom* y algunas competiciones de prueba tales como *snowboards* y *bob-sleigh*. Cuando vimos el juego, alguna opción todavía no era jugable, pero si están a la altura del resto, podemos decir que Konami ha hecho un gran trabajo.



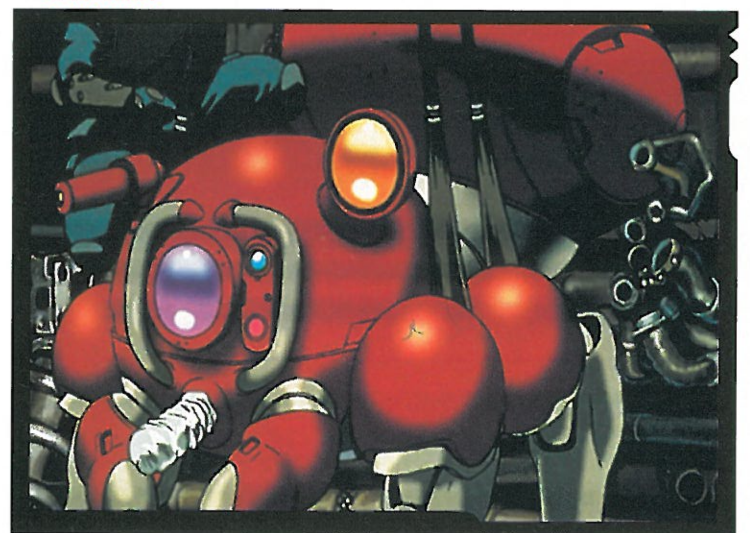
Información	
De:	Konami
Disponible:	Febrero








Estas criaturas mecánicas tienen un aspecto completamente humano pero su potencia física es bastante superior a la de cualquier ciudadano.



Los creadores han hecho una conversión en la que han suprimido todo el argumento existencialista para centrarse en un juego en 3-D de acción trepidante.



Llega a nuestra querida PlayStation la conversión de uno de los manga más laureados de la historia. ¿Conseguirá Sony igualar el cómic de Masamune Shirow?

Ghost In The Shell

En 1989 y bajo el nombre *Kookaku Kidootai* vio la luz en Japón una colección de cómics manga que posteriormente aparecerían en España bautizados como *Patrulla Especial Ghost*. Este manga de ocho fascículos es sin lugar a dudas una de las mejores creaciones dentro del mundo del cómic japonés. La historia te introducía en una sociedad (en el 2028) poblada de *cyborgs*.

Estas criaturas mecánicas tienen un aspecto completamente humano y su potencia física es bastante superior a la de cualquier ciudadano del mundo. La acción se desencadena cuando un grupo de *hackers* (piratas informáticos) intenta estropear el buen funcionamiento de Ghost (el macroordenador que contiene toda la información del mundo). El gobierno, alarmado por tal malvado propósito, decide enviar a un grupo de *cyborgs,* comandados por la astuta teniente Kusanagi, para combatir a los indeseables *hackers*. Pero no contentos con los apuros a los que se ven sometidos por los *hackers,* los *cyborgs* protagonistas empiezan a preguntarse por el sentido de la vida y a intentar comprender por qué los humanos tienen sentimientos y ellos no. ¿Alguien ha visto *Blade Runner*?

El éxito del manga tuvo su continuidad en un *anime* que ya utilizó como título *Ghost In The Shell,* el cual invadió los cines japoneses y se convirtió en un vídeo de culto para los *otakus* (fans) de todo el mundo. Aunque el guión variaba un poco del cómic original, los resultados fueron realmente excelentes y sus creadores consiguieron una combinación increíble de buena historia, animaciones geniales y música sorprendente. Su calidad y guión le permitieron competir con *Akira*, una de las mejores y más famosas translaciones del manga al *anime*. Después de unas increíbles intros creadas especialmente para el juego pero que parecen sacadas de la película animada, te encontrarás con que los *cyborgs* protagonistas (incluida la teniente Kusanagi) son introducidos en una especie de tanques de asalto, con aspecto de arácnido. A partir de este momento, el protagonismo pasa a manos de estas poderosas arañas de combate. Los vehículos te permitirán realizar todo tipo de movimientos: saltar, trepar por cualquier muro o correr a grandes velocidades, así como usar todo tipo de armamento, granadas, metralletas, misiles dirigidos, etc. También están dotados de un preciso y comprensible radar, una brújula y una pantalla donde recibirás los mensajes de tu misión.

Ghost In The Shell consta de 12 misiones diferentes en las que deberás desactivar bombas y perseguir camiones a gran velocidad. Todas estas misiones transcurren en un montón de variados escenarios, completamente en tres dimensiones, y que gracias a las características de tu artefacto de ataque te permiten inspeccionar cada recoveco de la pantalla.

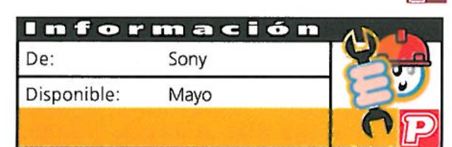
Las músicas que acompañan al juego son como mínimo tan alucinantes como las que aparecían en la versión *anime*.



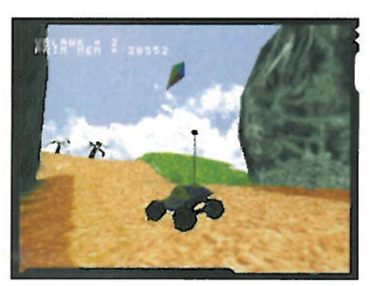
Puedes seleccionar una pista individual y destrozarla a tu antojo.

Información

De:	Sony
Disponible:	Mayo



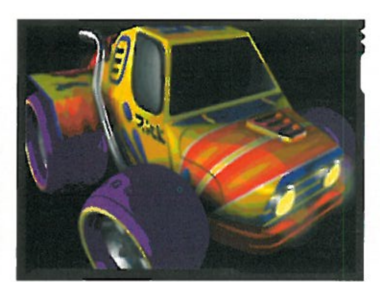




¿Eso es una cometa? Mira que poner algo tan raro en un juego de carreras...



Una de las perlas del juego es el modo dos jugadores a pantalla partida.



Primer plano de un *buggy*. Tiene mil detalles, pero cómo cuesta de controlar...



Esto debe de ser un coche fantasma en el modo *Time Trial*.

El torrente constante de juegos de carreras no parece menguar, y el nuevo título de minicoches de Arcadia/Gremlin parece pretender la pequeña corona que ostenta *Micro Machines V3*.

Buggy

El género de las carreras está llegando a un punto de saturación. Está claro que los desarrolladores se están quedando casi sin ideas. Los vehículos enormes ya han sido protagonistas en *Monster Trucks*. Los *Rage Racer* y *F1* han copado los juegos arcade y los de simulación. *Destruction Derby* y títulos como *Twisted Metal* se han dedicado a la violencia, y, más abajo en la escala, *Micro Machines V3* ha cubierto de forma admirable el mercado de los cochecitos en miniatura.

Es posible que Arcadia/Gremlin haya llenado el último hueco con su inminente *Buggy*. El título, lejos de referirse a un juego en el que debes bailar dicho ritmo hasta la extenuación, alude al tipo de vehículo que conducirás. Podrás elegir entre seis *buggies* a radio control del tamaño de una caja de zapatos. Es una jugada acertada, y, de resultas, la jugabilidad queda dotada de una sensación nueva. Si alguna vez has dirigido un coche a control remoto, ya sabrás qué caracteriza a tal actividad: de 0 a 60 en un nanosegundo, adelante y atrás al instante y giros frenéticos. Ahora podrás experimentar esa locura casca-espinillas en tu PlayStation.



Las pantallas de selección son un pelín raras. Qué mareo.

Las comparaciones con *Micro Machines* y *Supersonic Racers* son inevitables gracias a lo diminuto del asunto, pero dejemos eso de momento y hagamos constar que es un juego en 3-D poligonal que encuadra la acción desde una variedad de ángulos, típica de los juegos de carreras más serios. Aquí no hay ninguno de esos disparates isométricos. Esto es un juego de carreras en toda regla, con todas las opciones de cámara interna y posterior que son de esperar. Además hay 16 circuitos disponibles, ambientados en varias ubicaciones: selva, playa y ciudad, por nombrar sólo algunas. A medida que avances accederás a más *buggies,* ampliando el juego más allá del formato inicial de seis «cochecillos».

Y, por supuesto, en cada pista hay barreras, obstáculos y reforzadores para animar aún más el asunto.

Uno de sus mejores aspectos es el alto nivel de la Inteligencia Artificial. Los oponentes pueden constituir un serio desafío, mientras que una avanzada física propia del mundo real dará al juego un accidentado realismo, lleno de baches. Además, siempre puedes enfrentarte a un amigo en el modo dos jugadores a pantalla partida.







Información

De:	Arcadia/Gremlin
Disponible:	Abril



Mira, aún no ha amanecido... ¿Dónde están los circuitos?



El cámara debe de estar corriendo como loca detrás del *buggy*.



Eso es un *buggy*. Es el tipo de máquina bestial (pero chiquita) que puedes esperar.

La parte del delfín de *Depth* tiene lugar en el «Espacio silencioso», donde sólo se oye el suave sonido del agua y unas campanas distantes y apagadas.



Una vez en la «Fase de crucero» puedes improvisar haciendo funcionar esos *muestreos* a través del Pad.

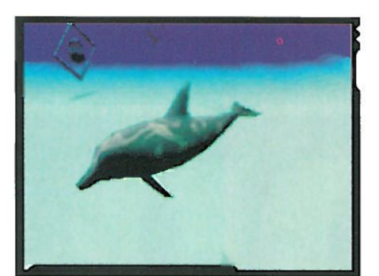




También puedes ir de una fase de crucero a otra consiguiendo otro banco de *muestreos* con el que jugar.

¿Una especie de simulador de delfín con una vena de club musical? ¿Por qué no? Por suerte, Sony Europa nos ha juzgado dignos de entrar en el extraño y frío mundo de...

Pulse

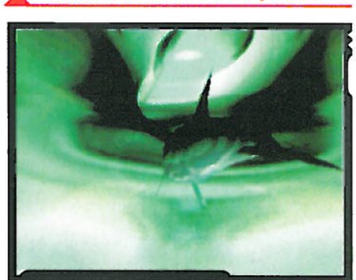


Ése eres tú, claro, el primer tecnodelfín del mundo.



El panel básico del «editor de exitazos», con tus ocho pistas.











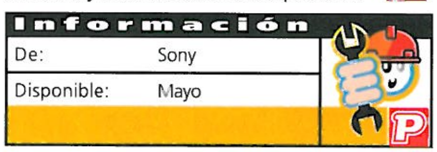
Puedes seleccionar una pista individual y destrozarla a tu antojo.

Tú llevas un delfín. Muy bien. Y nadas por el mar. Lógico. Tienes tres ángulos de cámara desde los que puedes ver tus movimientos. Bueno, al fin y al cabo es un juego de PlayStation. Pero no persigues pececitos como un delfín normal. Nadas en busca de diferentes *muestreos* con los que hacer varias y modernas melodías *beat*... ¿Quéééééé?

Depth o *Fluid* o *Pulse*, como finalmente se le llamará, ya es toda una sensación entre los asiduos a los clubs japoneses, y parece dispuesto a causar un impacto similar en Europa. Delfines aparte, es, en esencia, tu oportunidad de hacer algunas remezclas. Consigues bancos de *muestreos* y los manipulas a través de un mezclador de ocho pistas. Además de ajustar los BPM (baudios por minuto), eliges entre un surtido de *muestreos* de cada una de tus ocho pistas y puedes ajustarlos todos uno a uno. Controlas los volúmenes de los *muestreos*, el «pan» (dónde se ubica en el espectro del estéreo), el «auto pan» (cómo y si se mueve de izquierda a derecha), la modulación (haciéndolos sonar temblorosos) y la reverberación. Dichos bancos de *muestreos*, que abarcan diversos estilos, desde el *acid jazz* hasta el *drum 'n' bass* pasando por el tecno más clásico, son, como era de esperar, de gran calidad, y hay *muestreos* más que suficientes para que los retoques sin parar. Luego puedes grabar tus propios resultados individuales en la tarjeta de memoria y hacerlos sonar como prefieras.

Información

De:	Sony
Disponible:	Mayo





¡Trucos! ¡Inmortalidad! ¡Salto de niveles! Te pierdes buena parte del entretenimiento de los juegos pero sigues haciéndolo. Los



CORAZÓN



TRUCADO

trucos de los juegos. Admítelo. ¡TE ENCANTA!

Venga, no te hagas el remolón. Sé sincero. ¿Quién puede negar que en algún momento ha mentido, ha recurrido a algún truco o ha lanzado una piedra al tejado ajeno? ¿Te acuerdas del atajo que tomaste aquel año que se te ocurrió participar en la carrera de las fiestas de tu ciudad? ¿Y qué me dices de esas chuletas estupendas con las fórmulas de mates que escondías en el capuchón del boli el día de la selectividad? ¿Y esas cartas marcadas en aquella partida de la acampada que suponía una dura tarde lavando cacharros para quién la perdiera? Bien hecho. Eres un mentiroso y un tramposo, y no paras de engañar a todo el mundo con tu habilidad e ingenio. ¡TE ENCANTA! Hay un aspecto particular de la vida moderna en el que resulta imposible negar que alguna vez te has visto derrotado, con ganas de llorar o llamar a mamá y sin otro remedio que acudir a los siempre ruines y bajos trucos. Nos referimos a los videojuegos.

No creemos que haya nadie que pueda decir que nunca ha reforzado a su personaje o ha accedido a circuitos secretos sin haber ganado carreras previas, o simplemente ha llegado al final del juego sin haber pasado ni siquiera la mitad.

Pero, ¿por qué recurrimos a los trucos? ¿Por qué existen los trucos en los juegos? ¿Quién los pone? Y, sobre todo, ¿por qué somos incapaces de resistir el impulso de activar tales trucos, sin hacer caso del sentido común? *PlayStation Power* examina aquí los trucos, los mitos, la historia deshonesta de los juegos y el POR QUÉ de nuestro amor por los trucos.



10 Mortal Kombat Trilogy
Ve a las opciones. Sitúa el cursor sobre la ventana de configuración del juego. Mantén pulsados todos los botones laterales (L1 + L2 + R1 + R2) y pulsa Arriba durante tres segundos. La pantalla temblará y podrás seleccionar el «?». Aquí aparecen varias opciones, la mejor de las cuales es la de muertes, con un botón que permite la selección de los movimientos característicos de *MK*:

Cuadrado: Brutalidad
Triángulo: Muerte 1
Círculo: Muerte 2
L2: Animalidad
R1: Amistad

9 Tomb Raider
Lo que *a priori* parece un truco de selección de nivel poco atractivo consigue un puesto entre los diez mejores gracias a su utilidad.
Selecciona ir a la pantalla de inventario y...
Armas y munición: L1, Triángulo, L2, R2, R2, L2, Círculo, L1
Salto de nivel: L2, R2, Triángulo, L1, L1, Círculo, R2, L2

8 adidas Power Soccer
Un truco totalmente inútil pero que se cuela entre los diez mejores gracias a su rareza única. Hay unos comentarios escondidos en el juego en los que aparecen dos amas de casa que se dedican a cotillear sobre el partido. Es muy extraño.

Para acceder a este truco, empieza un partido amistoso en el modo arcade y para el juego pulsando Select. Destaca la opción de Audio. Ahora destaca Comentarios y pulsa Cuadrado y Círculo a la vez. Por último pulsa Derecha para volver a los comentarios y encontrarás una nueva opción femenina. Ahora vuelve al juego.

Y cuando estés cansado de estas señoras también hay guerras de sexos disponible en otros idiomas.

7 Formula 1
Aquí puedes dar con una estupenda carrera extra, un modo *buggy* bobo y los locos comentarios del locutor.

Ve a la última pantalla que hay antes de una carrera, la pantalla de Calificación para carrera. Mantén pulsado Select y pulsa los siguientes botones MUY rápido:

Izquierda, Derecha, pulsa Select y Start.

HABLA EL DOCTOR...
La primera pregunta tiene que ser «¿por qué?». Piensa un poco. Has trabajado duro todo el mes. Has pagado el alquiler, has dado de comer al gato y has ahorrado parte del sueldo, destinado a tomarte unas copas con los compañeros, para poder comprarte el último éxito de la PlayStation. Lo llevas a casa, lo pones en marcha, y después de media hora de ir más perdido que Tarzán en un desfile de Versace, te sumerges en las páginas de trucos de tu *PlayStation Power* en busca de un truco para gozar de vidas infinitas y hacer que, en el fondo, el juego pierda todo su interés. ¿Por qué?

Buscamos la opinión de un experto y hablamos con el doctor Mathew Fulton, psiquiatra especialista en adicciones y en lo que él describe como «conflictos personales».

«En la psique de cada persona descansa el deseo de tener éxito y una serie de factores que deben cumplirse para conseguir este objetivo», nos dijo durante la carísima hora larga que duró la sesión (media hora de la cual la utilizamos para explicarle qué es un videojuego).

«Por lo tanto, cada caso es único y depende de las presiones sociales y de la naturaleza particular del objetivo en cuestión. Sin embargo, el caso de los trucos en los juegos es muy interesante. Normalmente, hacer trampa en los juegos supone algún tipo de traición sucia a un rival. Por ejemplo, mover una pieza de ajedrez cuando el contrincante no está mirando. Una mezcla de culpa y miedo a que nos pillen hace que muchos no se atrevan a realizar estos actos. Pero siempre hay gente que no es tan escrupulosa. Los más propensos a hacer trampa son los mentirosos patológicos y aquellas personas incapaces de soportar el fracaso».

«El caso de los trucos en los videojuegos es interesante porque se trata de una actividad individual, en la que tienes que demostrar que eres mejor que el rival. El viejo dicho de «te engañas a ti mismo» adquiere más sentido que nunca. El hecho de que el mismo afán de victoria y satisfacción pueda conseguirse sin la intervención de otra persona (no está derrotando a nadie) es muy interesante. También hay que destacar que al hacer trampa, alteras el funcionamiento normal de juego para que siga tus propias normas. Puede ser, por lo tanto, que se obtenga más satisfacción por someter el juego a los deseos de uno que por el hecho de acabar el juego tal y como pretendían sus creadores. El truco puede ser más atractivo que el juego en sí».

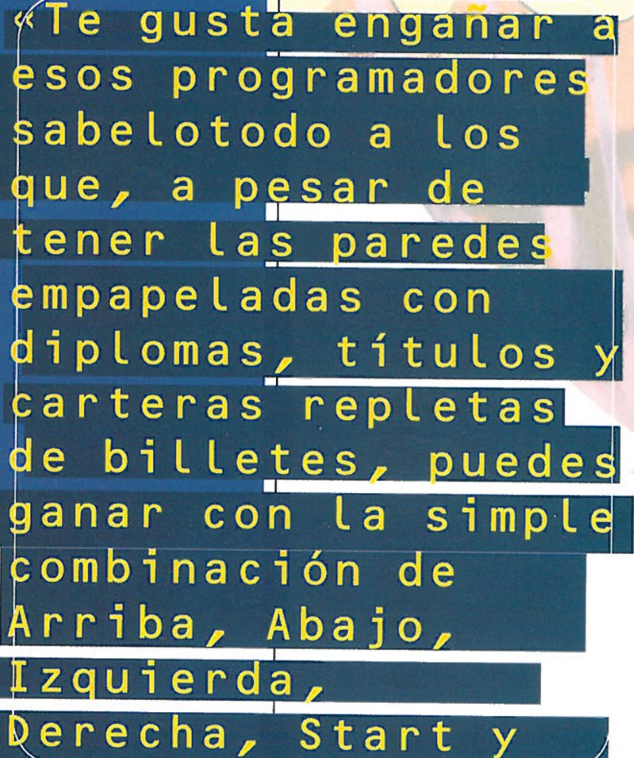
Extraño. Así pues, parte de la gracia de un juego consiste en el acto de hacer trampa para ganar. Esto ayuda a explicar por qué decides limitar el entretenimiento atajando directamente hasta las partes más jugosas del juego. De esta manera, acabas con la fría lógica de un título para PlayStation con tu astucia y tu falta de pudor.

Otra posible interpretación es que te gusta engañar a esos programadores sabelotodo a los que, a pesar de tener la pared empapelada con diplomas y títulos y carteras repletas de billetes, puedes ganar con la simple combinación de Arriba, Abajo,

Censurado

¿CÓMO SE LLEGA A ESTO?
Si hacer trampa es un conflicto mental entre el diseñador de los juegos y el jugador equipado con todo tipo de trucos, ¿quién se encarga de instalar los trucos en el juego? No pueden ser otros que los propios diseñadores. Las mismas personas que proponen los desafíos. ¡NO TIENE SENTIDO!

Al principio del desarrollo de un juego, el programador tiene cada elemento del juego funcionando por separado. La nave se desplaza y dispara, los invasores se deslizan pantalla abajo, las bases tiemblan por los impactos de los misiles y todo eso. Los primeros trucos eran versio-

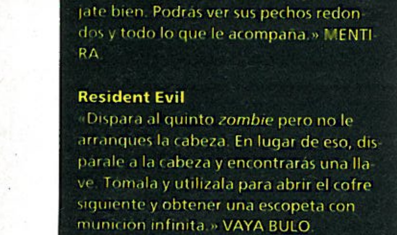

«Te gusta engañar a esos programadores sabelotodo a los que, a pesar de tener las paredes empapeladas con diplomas, títulos y carteras repletas de billetes, puedes ganar con la simple combinación de Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Start y Select»

Los trucos-mitos más famosos

El fenómeno de los trucos para videojuegos se ha visto desbordado hasta tal punto que han aparecido incluso grandes trucos-bulo, es decir, trucos falsos. Esta serie de trucos surgen de las mentes retorcidas y malévolas de algunos tipejos que, a través de Internet, no paran de atacar con trucos que NO FUNCIONAN.
Aquí tenéis unos cuantos de los trucos falsos más famosos.

Tomb Raider
«Desnudo de la protagonista. Si pulsas Cuadrado y Círculo y, al ritmo de *I'll tell you what I want what I really really want*, de la canción *Wannabe* de las Spice Girls, Lara se quita la ropa y continúa el resto de la aventura tal y como su madre la trajo al mundo.» FALSO.




«Desnudarás el trasero de Lara si activas la pausa y pulsas Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L1, R2, L1, R2, Select y Start. Fíjate bien. Podrás ver sus pechos redondos y todo lo que le acompaña.» MENTIRA.

Resident Evil
«Dispara al quinto *zombie* pero no le arranques la cabeza. En lugar de eso, dispárale a la cabeza y encontrarás una llave. Tómala y utilízala para abrir el cofre siguiente y obtener una escopeta con munición infinita.» VAYA BULO.

«Cuando Jill vuelve con Barry después de matar al primer *zombie* mantén pulsado L1, L2, R2, R1, Triángulo, Cuadrado, Cruz





Modo *Buggy*: Derecha, Arriba, Triángulo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, Triángulo
Modo *bike*: Abajo, Arriba, Círculo, Triángulo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Triángulo
Modo galimatías: Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, Círculo, Cuadrado, Cuadrado
Modo lava: Cuadrado, Círculo, Arriba, Derecha, Derecha, Círculo, Cruz
Carrera extra: Izquierda, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Arriba, Derecha

Podrás ver un mensaje en la ventana inferior izquierda si lo has hecho bien. Por cierto, la carrera extra aparecerá alineada cuando ya hayas empezado y abandonado otra carrera.

6 Zero Divide

Es un juego de lucha un tanto descafeinado, pero esconde un secreto muy extraño, el subjuego *Tiny Phalanx*. Se trata de tres niveles completos del *shoot 'em up* para SNES de Enix *Phalanx* presentado con su formato original de 16 bits. Para acceder a él sólo tienes que pulsar Select y Start en un mando conectado en el segundo puerto mientras se carga el juego.

Consigue la puntuación más alta y podrás luchar contra el jefe Neco cuando vuelvas al juego *Zero Divide*.

Y si con eso no te basta, también hay un truco para *Tiny Phalanx*. En su pantalla de opciones, destaca la opción de velocidad y pulsa Arriba/Izquierda en diagonal, L2, R2 y Triángulo a la vez para conseguir ser invencible.

5 Wipeout 2097

Coches extra, carreras extra, modos de juego extra y un buen surtido de rarezas. Perfecto.

La última clave de acceso da paso a dos carreras extra, al equipo de carreras Piranha y a la posibilidad de correr en cada circuito en cada clase de carrera: Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Cruz, Cuadrado, Cruz, Cruz, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado.

Haz que todos los trineos se transformen en animales pulsando L1, R2, Start y Select mientras se carga el juego. Después pulsa Start en la pantalla de pulsar Start.

Corazón trucado

nes inacabadas del juego que incorporaban líneas de código que saltaban partes importantes del programa. Por ejemplo, la nave no explotaba al ser tocada o el contador de vida no iba restando al recibir impactos, con lo que conseguías ser indestructible o tener vidas infinitas. Estupendo.

Sin embargo, este tipo de trucos siempre se eliminaba en la versión definitiva del juego. Además, en los primeros tiempos de los juegos arcade tales como *Space Invaders* o *Asteroids*, no había ninguna necesidad de hacer trampas. Conquistar un juego requería tan sólo sumar una cantidad cada vez mayor de puntos. Activar algún truco (añadiendo un par de ceros a tu puntuación) no hubiera tenido ningún sentido. El fenómeno de los trucos se inició con el concepto de las «recompensas» en los juegos. Recompensas como un tiempo extra para cubrir nuevos tramos. El concepto de los niveles. Al completar un nivel aparece otro diferente, por lo que el diseñador del juego puede crear más amenazas u obstáculos que el jugador ha de superar. La siguiente generación de trucos permitía al programador saltar hasta los últimos niveles para comprobar el contenido y el ritmo del juego.

Estos fueron los primeros trucos a los que el público en general tuvo acceso. Lo que había empezado como simples técnicas de comprobación, primero añadidas y después eliminadas, se convirtió en microbios catastróficos en los juegos. Algunas versiones de los primeros juegos arcade permitían el acceso a trucos tales como vidas ilimitadas, por lo que cualquiera podía jugar todo el día con una sola partida.

Muchas veces la colocación de las vidas extras hacía posible que el jugador las tomara, se matara a sí mismo, volviera a empezar antes de llegar al punto de las vidas extra y las volviera a tomar, por lo que podía acumular un número increíble de vidas. Ésta es una de las trampas más famosas. Como es lógico, este hecho fue considerado como desastroso por parte de los programadores y sus jefes, pero con la llegada de las consolas domésticas, las cosas tomaron otro cariz.



¡HACER TRAMPAS ESTÁ BIEN!

Ya has visto que los primeros trucos se introdujeron por accidente en los códigos del juego. El paso siguiente consistió en INCLUIRLOS a propósito en la versión definitiva de los juegos. ¿Por qué? Para dejar que los menos hábiles con los programas puedan conseguir las mismas recompensas que los jugadores más expertos. Después de esforzarse mucho en ese nivel final (ése de los monstruos nuevos y ese manejo tan complicado), los creadores querían que los jugadores pudieran alcanzarlos. Hay otros rumores que cuentan que en algunos juegos había un final de nivel literalmente *imposible* para que los encargados del desarrollo no tuvieran que crear esos niveles finales tan espectaculares. Cómo no, en la caja del juego aparecían las especificaciones de esos niveles fantasma.

Gracias a los trucos, las personas más negadas podían comprar el juego con tranquilidad, sabiendo que, en caso de necesidad, podían acceder a esos niveles más jugosos de forma menos honrosa. El paso si-

y Círculo y empezará a quitarse la ropa y a esparcirla por el suelo. Es verdad, os lo prometo.» MENTIROSO.

«Al principio, cuando estás huyendo de los perros, pulsa Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Arriba y Select. Oirás murmurar a Wesker y serás invencible.» PAPARRUCHAS.

«En la pantalla de títulos pulsa Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cruz y Triángulo. Oirás un grito. Ahora empieza el juego y pulsa Cruz, Cruz y Cruz para seleccionar tu arma.» CALUMNIAS.

Actua Soccer
«Mantén pulsado R2, L2, Select, Arriba e Izquierda a la vez en la pantalla de inicio y luego ve a la pantalla de selección de equipo. Verás que el Gremlin Showbiz XI está repleto de jugadores famosos.» QUÉ MÁS QUISIERAS.

Crash Bandicoot
«Pulsa Arriba y Cruz cuando veas el logo de Naughty Dog. Mantén pulsada esta combinación hasta que aparezca la pantalla del título y entonces mantén pulsado Izquierda y aprieta Cuadrado, Círculo, Cuadrado y Start. Empieza el juego. Activa la pausa y mantén apretado Abajo y pulsa Cruz 25 veces. De esta manera, podrás acceder a un menú para resolver problemas.» VAYA CHORRADA.

«Pulsa con insistencia y rápido Triángulo y Cruz para hacer que Crash diga palabrotas.» Y QUÉ MÁS.

Formula One
«Ve a la pantalla de Calificación de carrera, mantén pulsado Select y pulsa con rapidez Derecha, Izquierda, Arriba, Cuadrado, Abajo, Derecha, Triángulo, Arriba, Abajo, R2, Izquierda y correrás en la espalda de Murray Walker.» ¿CÓMO?



Activa la pausa, mantén pulsado L1 + R1 + Select y después pulsa...
Armas infinitas: Cruz, Cruz, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo
Energía infinita: Triángulo, Cruz, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cruz, Cuadrado, Círculo
Tiempo infinito: Triángulo, Cuadrado, Círculo, Cruz, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Cruz
Minipistola: Cuadrado, Círculo, Cruz, Cuadrado, Círculo, Cruz, Triángulo
... y vuelve a empezar la partida.

4 Ridge Racer Revolution
Conseguir los ocho coches extra de *Ridge Racer Revolution* es una tarea complicada. Hace falta que acabes con todas las naves en el juego de carga *Galaga '88*, lo cual no es fácil. Es más, para conseguir el modo *buggy* de fábula (que transforma los coches en micro machines de enormes ruedas súper rápidas) debes hacerlo sin desperdiciar ni un solo tiro.

Por suerte, también hay un truco para este truco. Pulsa Arriba, Triángulo, Select, L1 y R1 a la vez y destruirás todo lo que haya en la pantalla. ¡Sencillo! Si en lugar del modo *buggy* prefieres los coches, antes de activar este truco, desperdicia un par de tiros.


3 Alien Trilogy
Quizá se trate de la clave única más fantástica de todos los tiempos. Introduce 1GOTP1NK8C1DBOOTSON de la manera habitual y accederás a un menú de trucos mediante el sistema tradicional de *Game Start* y Opciones. Aquí puedes elegir entre ser invencible, ir provisto de todas las armas y saltar al nivel que prefieras, por lo que el juego acaba siendo una estúpida pérdida de tiempo. ¡Fantástico!

2 Die Hard Trilogy
El volumen tan grande de trucos buenos y útiles de *DHT* hace que casi forme un mundo aparte. Hay trucos suficientes para que estés entretenido durante años, incluso cuando ya hayas acabado el juego.

Activa la pausa pulsando Start y luego mantén pulsado R2 mientras introduces los códigos siguientes:

Die Hard
Derecha, Arriba, Abajo, Cuadrado: Invulnerabilidad
Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Cuadrado, Derecha: Munición máxima para el arma que lleves
Derecha, Cuadrado, Abajo, Círculo: Te da 50 explosivos
Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Abajo: Los



Por norma general, los trucos no suelen anunciarse de forma tan descarada. Muchos aparecen para filtrarse en el cerebro de los jugadores sin que ellos se den cuenta. Otros deben ganarse durante el juego a modo de recompensa. Tomemos como ejemplo *Command & Conquer*. Si completas el juego, recibes la clave de Covert Ops que te permite el acceso a las misiones extra Covert Ops. ¿Cuál es la clave? COVERTOPS. Muy sencillo. *Turok Dinosaur Hunter*, para N64, es una locura, ya que el juego se interrumpe para mostrar trucos en momentos nada convenientes. Se empeña tanto en arruinar el juego que al final esta interrupción constante, más que una ayuda es una molestia.

Como ya sabéis los asiduos a *PlayStation Power*, cada mes os ofrecemos una sección completa de trucos. ¿Cómo los consiguen las revistas? Pues bien, al contrario de lo que la gente cree, no estamos todo el día delante de una tele pulsando extrañas combinaciones en el pad o deletreando palabras raras en las pantallas de claves. La mayoría nos los proporcionan las propias empresas editoras que, tras dejarnos jugar con el juego durante una o dos semanas, para que veamos cómo funciona, nos «chivan» los códigos para que tengamos acceso a todos los niveles escondidos. Gracias a nuestras conversaciones con los creadores conseguimos un buen par de trucos, ya que a ellos les encanta poder mostrar las mejores partes de sus juegos. La inclusión de códigos en los juegos para beneficio de los que nos dedicamos a su análisis es una norma extendida, aunque no siempre los necesitamos (baja Modesto...).

Después nos guardamos estos trucos y no los publicamos hasta que el juego está a la venta. Los trucos también provienen de las revistas japonesas y americanas, que están más adelantadas gracias a que los juegos aparecen allí varios meses antes. Y también debemos agradecer la colaboración de nuestros lectores, que a menudo nos envían los trucos y secretos que van descubriendo. Sin embargo, hay que tener cuidado, porque no todos los trucos aparecen en la versión definitiva del juego.



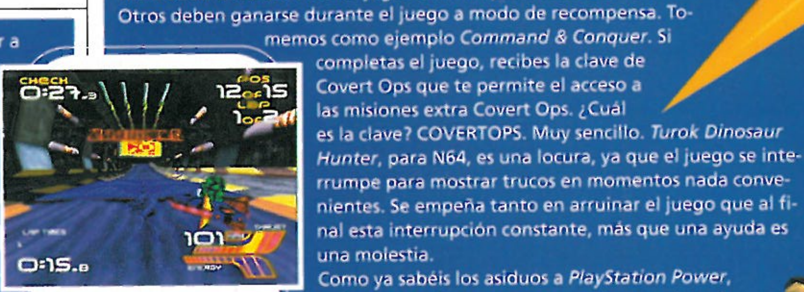
guiente consistía en dar a conocer la existencia de tales trucos de forma sutil, sin explicarlos de forma descarada con el juego.

DIFUNDIR LA NOTICIA

Uno de los trucos más famosos tuvo que ver con las primeras conversiones domésticas del juego arcade *Mortal Kombat*. En los arcades, este título estaba repleto de escenas sangrientas. En la conversión a 16 bits se eliminaron estas escenas por temor a una represalia por razones morales. Nintendo se negó a admitir este tratamiento violento y la versión para SNES carecía de escenas con sangre.

Pero en Sega decidieron incluir toda la violencia aunque de un modo especial. Sólo aparecía tras pulsar una combinación de los botones A, B, C en la pantalla de introducción.

Este truco, aunque no se incluía en las instrucciones del juego, lo conocía todo el mundo. Sega hizo todo lo posible por proclamarlo a los cuatro vientos para que todo el que quisiera pudiera jugar con su versión más gore. Con el beneplácito de Sega, todas las revistas de juegos del mundo seguían publicando el truco incluso meses después del lanzamiento de *MK*.



Entra el código inferior para conseguir dos nuevas carreras en *Wipeout 2097*. Pulsa L1, L2, Start y Select mientras se carga el juego para obtener carreras de animales.

tipos son más gordos
Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo: Los muertos vuelan
Derecha, Cuadrado, Triángulo, Derecha: Los controles funcionan al revés
Izquierda, Círculo, Abajo, Cuadrado: Muestra las coordenadas
Triángulo x 10, Derecha x 4: Modo esqueleto
Abajo, Círculo, Círculo, Abajo Triángulo, Abajo: Modo estúpido
Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Derecha: Acelera y ralentiza las voces

Die Harder
Derecha, Arriba, Abajo, Cuadrado: Entra en el modo editor
Abajo, Triángulo, Derecha, Cuadrado: Invulnerabilidad
Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo: Tipos delgados
Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo: Todo el mundo se convierte en un esqueleto
Derecha, Cuadrado, Izquierda, Círculo, Triángulo, Abajo: Granadas y cohetes a tope
Círculo, Abajo, Abajo, Cuadrado, Cruz, Cuadrado: Los tipos tienen la cabeza de Fergus McGovern (el jefe de Probe)

Die Hard With a Vengeance
Derecha, Arriba, Abajo, Cuadrado: Muestra las coordenadas
Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Abajo: Adornos espejo
Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado, Derecha: Vidas infinitas
Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Abajo, Abajo, Cruz, Cruz: Te da 999 turbos
Círculo, Derecha, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Izquierda: Cambia los turbos por lanzamientos
Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo: Coches gordos
Círculo, Abajo, Abajo, Triángulo, Cruz, Cuadrado: Cabezas de Fergus flotantes
Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda (repite tres veces): Modo polígonos planos sombreados

Doom
Doom inventó el «modo dios» para mayor gloria de sus fans.
Activa la pausa e introduce el truco que prefieras
Modo dios: Abajo, L2, Cuadrado, R1, Derecha, L1, Izquierda, Círculo
Armas y munición: Cruz, Triángulo, L1, Arriba, Abajo, R2, Izquierda, Izquierda
Mapa completo: Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2. R2, R1, Cuadrado
Nivel deformado: Derecha, Izquierda, R2, R1, Triángulo, L1, Círculo, Cruz
Mapa con objetos: Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, Círculo
Ver a través de las paredes: L1, R2, L2, R1, Derecha, Triángulo, Cruz, Derecha

«A los japoneses y, en menor medida, a los americanos, les gusta que los videojuegos sean fáciles. Los europeos preferimos los desafíos y, por lo tanto, y por suerte (o por desgracia, según tu punto de vista) muchos trucos se eliminan en las versiones PAL»

ENTONCES, ¿POR QUÉ ALGUNOS JUEGOS TIENEN TRUCOS Y OTROS NO?

Muchos de los trucos que se anuncian *a priori*, al final no aparecen en el juego definitivo. A veces, depende del lugar en el que se lanza el juego. A los japoneses y, en menor medida, a los americanos, les gusta que los videojuegos sean fáciles. Los europeos preferimos los desafíos y por lo tanto, por suerte (o por desgracia, según tu punto de vista) muchos trucos se eliminan en las versiones PAL. Esto pasó con *Exhumed*. En la versión que analizamos había trucos para conseguir ser invencible y para saltar niveles, y así lo publicamos. Cuando apareció el juego en nuestro país, estos trucos no funcionaban. Lo sentimos.

Otros juegos están repletos de trucos, como *Turok*, al que nos hemos referido antes, o la trilogía de *Die Hard Trilogy* para PlayStation. La idea consiste en que el jugador saque todo el jugo de cada título. Se trata de jugar hasta no poder seguir, y en ese momento continuar gracias a los trucos que se facilitan.

Otros juegos incluyen trucos que debes ganar a pulso. Los mejores exponentes de esta tendencia son los títulos de Namco. Parece ser que esta empresa no está dispuesta a echar un cable a los jugadores menos habilidosos. Algunos secretos a los que sólo se puede acceder mediante una experiencia considerable son, por ejemplo, los personajes secretos de *Tekken*, los modos *Wireframe* y cabezas grandes de *Tekken 2*, los personajes extra de *Soul Blade* y los mejores coches de la serie *Racer*.

Y por último, algunos juegos no ofrecen ningún tipo de ayuda. Por ejemplo, *Resident Evil*. No hay ni un solo truco en todo el juego (si exceptuamos el lanzacohetes y los trajes alternativos, aunque no se trata de trucos propiamente dichos). Sobre este último recibimos unas diez llamadas de teléfono cada semana. NO HAY TRUCOS. Sí, seguro que habréis leído que hay un montón de trampas para hacerlo más fácil (algunas muy interesantes) pero NO FUNCIONAN. No hubiera estado mal poder gozar de munición y vidas infinitas. ¿Y qué decir de *Tomb Raider*? Hay trucos para todas las armas y munición a raudales, e incluso hay un saltador de niveles para casos de emergencia, pero NO hay ningún truco para gozar de vidas infinitas (los programadores pensaron que entonces sería demasiado fácil).

¿EL FUTURO?...

No parece que el fenómeno de los trucos se vaya a acabar. Los juegos se van haciendo más fáciles y los trucos que contienen más poderosos. Buenas noticias para los jugadores más torpes, pero el resto, que queremos un buen desafío y enfrentarnos a un juego tal y como pretendían que lo hiciéramos los creadores, tendremos que tener mucha fuerza de voluntad para evitar caer en la tentación que supone tener el truco y no utilizarlo.



















Prepárate para aprender los trucos que te ayudarán a dominar algunos de los juegos más famosos de PlayStation. Alcanza la categoría de MAESTRO con los trucos y guías que te facilitamos y descubre algunos de los secretos mejor guardados.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

LAS MISIONES SOVIÉTICAS

La secuela del año es de armas tomar, pero con esta guía, pronto hablarás con acento ruso y estarás deseando acabar con los Aliados. Este mes completamos el disco ruso, y en otra ocasión iremos a por los aliados. «¡Tenshun!»

Misión 1

Clave
NINGUNA





Una misión facilita para empezar. La clave para completarla radica en disparar con tus aviones a los cañones para que exploten y destruyan todas las unidades. Es mejor que ir uno por uno. Cuando hayas hecho esto recibirás refuerzos. Utiliza a estos hombres para explorar el mapa, y cuando encuentres nuevos cañones asegúrate de que tus aviones los destruyen. De este modo, deberías acabar con el puente. Mata a todos los civiles que queden para finalizar la misión.

Misión 2





Clave
5R584IIWR

Construye una refinería, una planta energética, barracas y un aeropuerto. Ahora envía a un fusilero para que explore el norte, y si encuentra un jeep, destrúyelo con tus aviones. En este tramo, intenta conseguir también al hombre de los misiles. Ahora desplaza a una parte de tu infantería hacia el sudoeste, hasta pasar el río, y aborda a tu enemigo. Consigue más hombres y envíalos para que se enfrenten a cualquier problema que pudiera surgir. Destruye su camión de minerales. Después derriba todas sus construcciones, empezando por las torretas, y recuerda que tus aviones pueden funcionar de maravilla en este sector.

Misión 3





Clave
DVP0IIX7F

Divide a tus perros en dos grupos y envía uno hacia el Sur hasta que veas un fortín. Déjalos ahí y permite que los otros perros maten al vigilante que hay hacia el Este. De este modo, liberarás a algunos soldados. Ahora lleva la tropa hacia el Sur para que disparen a los cañones, así destruirás el fortín, por lo que la persecución quedará abierta. Desplázate al Oeste con cautela y haz que tus perros ataquen a cualquier enemigo que veas. Rápidamente caerás en una trampa. El espía se irá y aparecerá un grupo de soldados con misiles. Mátalos a todos y ve hacia el Norte, aniquilando a todo enemigo que encuentres a tu paso. Ten cuidado porque pronto darás con el espía. Mátalo para completar la misión.

Misión 4

Ve hacia el Oeste hasta que des con un pueblo y un montón de minerales. Establece aquí tu base. El espacio está muy solicitado, pero una refinería y un





Clave
LZRJSFBH3

camión de mineral deberían resolver el problema. Después construye barracas. Sigue edificando una pista de despe-



gue y envía un avión espía hacia el Norte. Descubrirás un radar en una co-

Misión 5

Clave
1P4Q7VAT3



lína que debes destruir, así que envía paracaidistas y acaba con el artilugio. Ahora debes construir un buen montón de tanques y acabar con el generador de trincheras del enemigo, el camión de mineral y la fábrica de armamento. Después ve directamente a su yugular; donde tengan más tanques, y acaba con toda unidad que se mueva. Construye una base al Sur de la carre-







tera y levanta una estación de radar ASAP. Ve al Norte con uno de tus fusileros y atrae a todos los enemigos que encuentres hacia tu base. Allí dispondrás de un montón de tanques que acabarán con ellos. Desplaza estos tanques hacia el Norte, hasta los campos de minerales, y destruye su camión de mineral. Después vuelve a casa. Construye tres V2 y utilízalos para destruir las torretas enemigas. La costa debería estar ya limpia para poder hacerte con su lugar de construcción y sus estaciones de radar. Construye algunas pistas de aterrizaje. Encuentra y pulveriza la refinería que tiene el enemigo en la isla. Ahora construye un enclave naval y envía barcos para que destruyan sus unidades de tierra. Cuando todos estén muertos, la misión habrá acabado.

Misión 6

Clave
XNLYID43F



Ve hacia el Oeste y construye una base en el extremo más alejado del mapa.



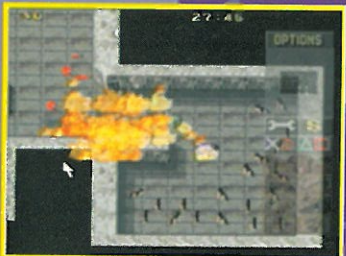
Contrarresta cualquier ataque con unos cuantos tanques pesados y envía un APC hacia el Norte para explorar su base. Utilizando tres aviones, destruye su refinería, y con algunos V2, haz estallar sus defensas. Ahora captura su fábrica de armamento y construye una nave de reparación al lado. Repara tus unidades y marcha hacia el Este. Destruye todos los tanques de la isla y deja que los camiones de transporte penetren. Y... a por el siguiente nivel.

Misión 7



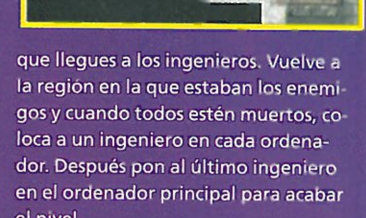
Clave
KH8F6UB6P





Baja corriendo hasta el pasadizo del Este, y cuando llegues al fondo dispara a un cañón para matar al enemigo. Después ve hacia el Sur y apunta al cañón, que hay al lado del fortín, para liberar a los perros. Dirígete con cautela con tus perros y tus hombres hacia el Oeste e intenta que los cañones no te hagan chamusquina. Acaba con todos los enemigos que encuentres hasta





que llegues a los ingenieros. Vuelve a la región en la que estaban los enemigos y cuando todos estén muertos, coloca a un ingeniero en cada ordenador. Después pon al último ingeniero en el ordenador principal para acabar el nivel.

Misión 8

Clave
T3BB7TDLW

Ésta es bastante difícil, así que presta atención. Construye un cuartel con rapidez y el enemigo huirá. Dispara a todo el que no lo haga. Edifica una refinería y una factoría de guerra. A partir de aquí, disponte a iniciar la





producción masiva de tanques. Mientras lo haces llegan un montón de refuerzos que pueden defender tu base. Después haz que algunas unidades navales exploren la costa hacia el Norte y deshazte de esos civiles de las bengalas. Hazte con la planta de energía del enemigo marrón y construye allí un cuartel y una refinería. Construye muchos tanques y destruye los camiones de minerales del enemigo. Después carga bien la base y bórrala del mapa para acabar. Mata al enemigo y fija con rapidez tus edificios. Después envía tu camión de mineral hacia el Sur y mina el mineral coloreado.





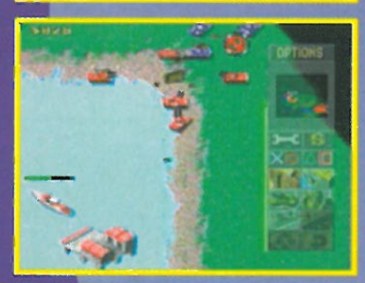
Misión 9

Clave
LZ9N96998K

Cuando hayas conseguido algo de dinero, puedes construir una planta de energía avanzada y una fábrica de armamento. Después inicia la producción en línea de tanques y consigue también unos cuantos ingenieros. Ahora debes desplazarte con rapidez hacia el Oeste y capturar la base enemiga que están construyendo allí. Traslada unos cuantos tanques e ingenieros a la base, hazte con el centro de construcción y destruye el resto de edificios. Ten cuidado con los ataques aéreos en la Torre de fuego (*Tesla Coil*) de tu base original. Será mejor que construyas algunas defensas aéreas para protegerla. Además, deberías cubrir la entrada Norte de tu base, ya que el enemigo también atacará por aquí. Cuando estés preparado, construye un par de refinerías para mejorar tus ingresos, y no pares de crear tanques. Después deja caer algunos paracaidistas en el borde del mapa, justo al Este de la base que has capturado y dirígelos hacia el Norte hasta que descubran el puente. Ahora desplaza tus tanques hacia el Norte y destruye a todos los enemigos que veas. Coloca tus dos tanques gigantescos en la entrada del puente. Cuando hayas acabado con todos los enemigos del Norte, ve hacia el Este y mata a todos los que encuentres aquí. Continúa hasta la base enemiga y pronto el convoy de camiones se marchará porque están asustados. Enseguida llegarán al puente en el que aparcaste tus tanques gigantes que se encargarán de ellos en un segundo.











Misión 10

Destruye los tanques enemigos con los tuyos y deja un tanque atrás para vigilar a los camiones. Mata a la infantería con Yaks y a los soldados de los misiles pasando por encima de ellos con tus tanques. Destruye todos los demás vehículos con tus tanques, que también se encargarán de los cañones AA mientras tus MiG acaban con las torretas. Destruye todos los cañones, preferiblemente con un Yak, y utiliza el avión espía para descubrir el mapa. Dispara a los cañones que hay en la colina del radar para destruir el cañón AA, y después derriba la torreta desde el aire. Sigue hacia el Oeste a través de los árboles y acaba con los hombres de los misiles que te tenderán una emboscada. Después sigue hacia el oeste hasta que veas un cañón AA en el altiplano. Destrúyelo y después ve hacia el Sur hasta pasar los cañones. Cuando estés en el llano del Sur, destruye el cañón AA y dispara a los cañones para destruir el otro cañón AA. Enseguida vendrán unos ingenieros. Trasládalos a la base enemiga y captura el centro de reparaciones. Destruye los dos barcos y después acaba con todos los cañones con tus aviones. Cuando ya hayas destruido todos los cañones AA puedes ir a por los objetivos de tierra con tus MiG. Todo lo que tienes que hacer para completar la misión es trasladar el convoy hacia el Oeste.

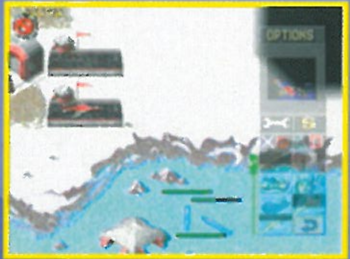
Clave
DV7WC3LRE





Misión 11

Ve hacia el Norte y construye tu base, una fábrica de armamento y una refinería. Ahora empieza a crear algunos tanques. Traslada tus submarinos hacia el Este y déjalos allí para que destruyan cualquier barco que pase. Ahora utiliza el avión de transporte para conocer el resto de la isla. Envía un par de tanques hacia el Este para hacer volar el minador que hay allí, pero a la vez vigila los aterrizajes enemigos que se producen cerca de tu base. Construye dos submarinos y coloca uno en el Norte y otro en el Sur. Después fabrica un montón de submarinos y envíalos hacia el Norte para destruir los barcos y el sector naval. Utiliza helicópteros y MiG para acabar con las defensas enemigas de la playa Norte, empezando por los cañones AA. Cuando su defensa tierra-aire esté destruida, puedes matar a los soldados de los misiles con tus helicópteros Hind. Después puedes empezar a destruir el resto de sus construcciones desde el aire. Para ayudarte, transporta algunos tanques hasta la orilla para que acaben con las edificaciones y unidades que queden en pie. Tú misión debería acabar en este momento, pero no es así porque te has olvidado de los fortines camuflados que están escondidos tras los árboles.







Clave
5RYB7KN98







Pandemonium 2

Vidas extra

Uno rápido. Si *Pandemonium 2* te tiene al borde de la desesperación, cosa muy probable, introduce la clave IMMORTAL y ganarás 31 vidas. También puedes probar estas claves y ver si tú les encuentras alguna utilidad.

01. EMIAGCAI – ICE PRISON
02. OMACCBAI – ZORRSCHA'S LAB
03. FAIAGCBI – HOT PANTS
04. FEKAGCCA – STAN'S THE MAN
05. LGBFIICE – OYSTER DESOYSTER
06. LMBBIIEE – PUZZLE WOOD
07. IEBBIIGF – TEMPLE OF NORI
08. KNBBIIAI – EGG! EGG!
09. LGBJIICI – HUEVOS LIBERTAD!
10. LOBJIIEI – PIPE HOUS
11. IGBJIIGJ – HATE TANK
12. FFCAGCCC - FANTABULOUS
13. FHCAGCCK – MR.SCHNEOBELEN
14. FJKEGCDC - COLLIDE O SCOPE
15. FLKEGCDK – THE ZOUL TRAIN
16. ADIKBIIB – LICK THE TOAD
17. ADMIBIID – THE BITTER END
18. MAECCBEJ – RUB THE BUDDHA



VIRTUALLY VIRTUAL
Gráficos al estilo de la realidad virtual. Aunque parezca extraño, la desaparición de las texturas no afecta a la jugabilidad.

SWAP SHOP
Música de fondo y nuevos efectos de sonido. Lo que obtienes son ritmos de batería y bajo mezclados con piano y sintetizador en lugar de los sonidos normales de los choques.

LITTLE WEELZ
Neumáticos súper inflados, pero no de forma estúpida o exagerada. Pero en los enfoques más bajos incluso dificultan la visión. Están locos.

PI MAN
Modo aniquilación. Éste es uno de nuestros favoritos. Saca las ruedas de tu coche, acaba con el ruido del motor, emites una estela de un extraño color azul y en los giros, el coche se ladea.

ZOOM LENSE
Enfoque desde el helicóptero. Ideal para una experiencia tipo *Micro Machines* pero con coches de verdad, aunque resulta súper difícil conducir, ya que no ves venir las curvas.

BOX CHATTER
Aparecen dos *sprites* comentaristas. También aparecen las cabezas de Epi y Blas en dibujos animados posadas en la barra de información y parodian los comentarios.

BILLY BONUS
Cuatro carreras extra. Otro de nuestros favoritos y quizá el más útil del lote. Las cuatro carreras son *Sunob*, *Edialeda*, *Adia* y, la mejor de todas, *Sixties*. Es uno de los mejores modos de todos. Se desarrolla en blanco y negro y se completa con tiras de celuloide. Además los coches son los típicos bólidos de competición de los años sesenta. Fantástico.

CATS DOGS
Llueven ranas en lugar de agua.

OCEAN ALESI
Ronda número 16 en el Campeonato. Te lleva de cabeza a Suzuka.

TOO EASY
Te garantiza el primer puesto en todas las carreras en el modo arcade, por lo que puedes acceder a una carrera extra. Es el truco de trucos.

War Gods

Introduce estos códigos en la pantalla de claves:

EASY FATALITIES ON – 0322
EASY FATALITIES OFF – 2230
FREE PLAY ON – 0705
FREE PLAY OFF – 5070
P1 EXTRA DAMAGE ON – 7879
P1 EXTRA DAMAGE OFF – 9787
P2 EXTRA DAMAGE ON – 3961
P2 EXTRA DAMAGE OFF – 1693
P1 INVINCIBLE ON – 2358
P1 INVINCIBLE OFF – 8532
P2 INVINCIBLE ON – 1224
P2 INVINCIBLE OFF – 4221
QUICK FINISH GAME ON – 4258
QUICK FINISH GAME OFF – 8524

Need For Speed 2

Introduce estos códigos en la pantalla de claves para conducir los vehículos secretos.

Jeep- JEPME
Coche largo – LCME
Station wagon – WAGOME
T-Rex – TREXME
Outhouse – OUTHME
Tram (tranvía) – TRAMME
Coche secreto – QUATME
Benz - BNZME
Crate – CRATME
Log – LOGME
Mazda – MAZME
Volvo – VOVME
Coche secreto – BEETME
Camión del ejército – ARMYME
Bus – BUSME
Limo – LIMOME
Semi – SEMIME
Quitanieves – SNOWME
VW Bug – BUGME
Van (furgoneta) – VANME



Rage Racer

CARRERAS INVERSAS
Selecciona *Race Start* y luego mantén pulsado L1 + R1 + SELECT + START

Monster Trucks

En el menú principal, introduce las siguientes combinaciones para obtener el resultado deseado.

CAMIONES MÁS GRANDES
L1, R2, L2, R1, ARRIBA

SIN DAÑOS
IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, L2, R2

COCHES SÚPER ADHERENTES
IZQUIERDA, L1, R2, R1, IZQUIERDA, R2, R2, R2

TOCA Touring Car Championship

Introduce los siguientes códigos como si fuera tu nombre y obtendrás el resultado deseado.

Horizonte de dibujos – CMTOON
Velocidad doble – XBOOSTME
Cámara desde helicóptero – CMMICRO
Grandes manos – CMHANDY
Niebla disco – CMDISCO
Lluvia hacia arriba – CMRAINUP
Cámara de carrera – CMFOLLOW
Enfoque *Go Kart* – CMCHUN
Baja gravedad – CMLOWGRAV
Coches especiales – CMGARAGE
Tiempo nocturno – CMSTARS
Sin choques – CMNOHITS

Tennis Arena

En la pantalla CIRCUITO MUNDIAL y SMASH TENNIS:
Hombre escondido – L1, L2, R1, R2
Mujer escondida – R1, R2, L1, L2

En la pantalla ESCOGER JUGADOR:
Modo Cabeza Grande – Arriba, Abajo, R1, L1

En la pantalla ESCOGER PISTA DE TENIS:
Pista de tenis escondida – Arriba, Abajo, L2, R2.

PlayStation 2

El tiempo no perdona y la PlayStation 2 está cada vez más cerca. En este mismo instante, en algún oscuro laboratorio escondido en el lugar más recóndito de Tokio, un equipo de ingenieros de Sony está soldando transistores a la vez que resuelve complicadísimas ecuaciones matemáticas en una pizarra. De hecho, es muy probable que ya hayan acabado la PlayStation 2 y estén intentado encontrar la forma de introducir las cincuenta toneladas de 30 metros de altura, que pesa y mide el artefacto en cuestión, en la minúscula estructura piramidal que el Departamento de Diseño de Consolas de Sony ha creído más oportuno. Y decimos que es probable porque Sony no ha confirmado ni negado nunca la existencia de la nueva consola. Todas las especificaciones y estimaciones que aquí aparecen se basan en rumores, predicciones y en el vasto conocimiento y la tremenda facilidad para captar el más mínimo rumor de vuestra querida *PlayStation Power*.

Nuestra revista hermana, *Edición Oficial PlayStation Magazine*, fue la causante de semejante revuelo al encargar a un artista que plasmara una «concepción artística» del posible aspecto que podría tener la nueva PlayStation 2. Este hecho provocó una reacción mundial sin precedentes y desató toda una serie de rumores hasta llegar al punto de que, en algunos Webs de Internet, se dio por sentado que ese diseño era el genuino.

Pero si el aspecto real de la máquina sigue siendo una incógnita, algunos expertos de la industria se han dedicado ya a predecir el posible mecanismo de manera mucho más fiable. Por lo que parece ser, algunas especificaciones ya están muy claras para los sabelotodo típicos, y la PlayStation 2 podría ser un compendio entre la PlayStation actual y algo más que pudiera competir directamente con cualquier producto de la competencia. Queda claro que con esto se refieren al secreto que se esconde tras la nueva Dural de Sega, cuyo desarrollo está más avanzado y que seguramente aparecerá casi un año antes que el producto de Sony. Las especificaciones que se proponen para la PlayStation 2, la Dural y, por razones comparativas, la PlayStation actual, las tienes en la página siguiente. Títulos arcade como *Tekken 3* y *Virtua Fighter 3* funcionan con un millón de polígonos de textura por segundo...

Parece ser que la única duda sería radica en la posible compatibilidad de la máquina con el DVD. El DVD es un nuevo sistema de vídeo en CD que puede proporcionar 17 GB en un disco de doble cara de cinco pulgadas. Tu disco de PlayStation actual tiene una capacidad máxima de 650 MB, por lo que supone ¡26 veces esta capacidad! La unidad de disco de tu PlayStation de velocidad dual transmite datos a 300 Kb por segundo. El DVD es capaz de hacer lo mismo diez veces más rápido.

El potencial del DVD es enorme. Sin embargo, el coste puede ser prohibitivo. De momento, los lectores de DVD cuestan alrededor de 100.000 pesetas, pero este coste, si el formato se extiende como pretenden los interesados, podría bajar hasta cantidades muy inferiores, lo que permitiría que Sony pudiera incluir uno en la PlayStation 2 y pasar por encima de la Dural de Sega, que funciona con CD y de la 64DD de Nintendo que funcionaría todavía con cartucho. No se trataría sólo de juegos, sino también de películas perfectas. Cuando unes un lector DVD con los todavía secretos chips de gráficos de Sony, estás hablando de lo último en consolas. Podría ser demasiado.

Preguntas y respuestas

Nos hemos puesto muy seriecitos y hemos decidido responder a vuestras preguntas sobre la PlayStation 2. Allá vamos.

¿Cómo se llamará?
De momento, el proyecto se refiere a la máquina como PlayStation 2. Sin embargo, Sony podría cambiarlo en favor de un nuevo nombre más futurista. Se han oído propuestas tales como Highlander y Oracle.

¿Cómo serán los Pads?
Todo apunta a que se adoptará el Pad analógico dual que ha visto la luz hace unos pocos meses. También es muy probable que cuente con un sistema de transmisión incluido. Una transmisión forzada también es una opción. En este caso, el manejo del mando es más duro cuando se trata de giros extremos, pudiendo llegar a perder el control en caso de choques. Un supuesto «confidente interno» ha declarado que el Pad será algo nunca visto hasta ahora y que puede «girar y desplazarse» en todas las direcciones. Intrigante.

¿Seguirá utilizando tarjetas de memoria?
Tras el éxito del sistema de tarjetas de la original, es muy probable que sí. Pero seguro que la capacidad de estas nuevas tarjetas será como mínimo cuatro veces superior a la de 15 bloques. No estaría mal que incluyeran una pantalla LCD (parecida a la utilizada en los ordenadores portátiles) para saber su contenido. Estaría bien siempre que no encareciera demasiado el producto.

¿Servirá la PlayStation 2 para jugar con los juegos de la PlayStation actual?
Probablemente no. Para lograr esta compatibilidad habría que limitar el potencial de la nueva máquina, y eso es algo que los chicos de Sony no quieren que suceda. Haría falta que el precio de la nueva consola fuera más elevado, y por lo visto Sony prefiere desviar ese capital hacia otras inversiones, o simplemente obtener mayores beneficios.

¿Se podrá acceder a Internet con la nueva consola?
En un principio no. Sin embargo, la máquina vendrá equipada con un puerto de expansión de manera que, posteriormente, pueda aparecer algún *kit* extra para poder conectarse, siempre y cuando Sony crea que hay un mercado potencial importante. De nuevo, se trata de poder ofrecer un precio competitivo rebajando todos los costes extras que pueden no ser del gusto de todos los compradores.

¿Habrá nuevos mecanismos de gráficos?
Por supuesto. La nueva tarjeta incluirá todos los dispositivos de gráficos imaginables: manipulación de transparencia por canal alpha, búfer de profundidad (búfer-z), filtrado bi y tri-lineal y, nuestro favorito, recubrimiento de texturas *mip (mip-mapping)*. En pocas palabras, todos estos dispositivos son formas muy inteligentes de suavizar los bordes y las texturas para que no tengan ese aspecto de bloque que sufren ahora al acceder a primeros planos. Por suerte, gracias al incremento de pixels y a la mejor resolución de pantalla, no pasará como en la N64 y se podrán utilizar todos estos efectos sin que la imagen quede desenfocada.

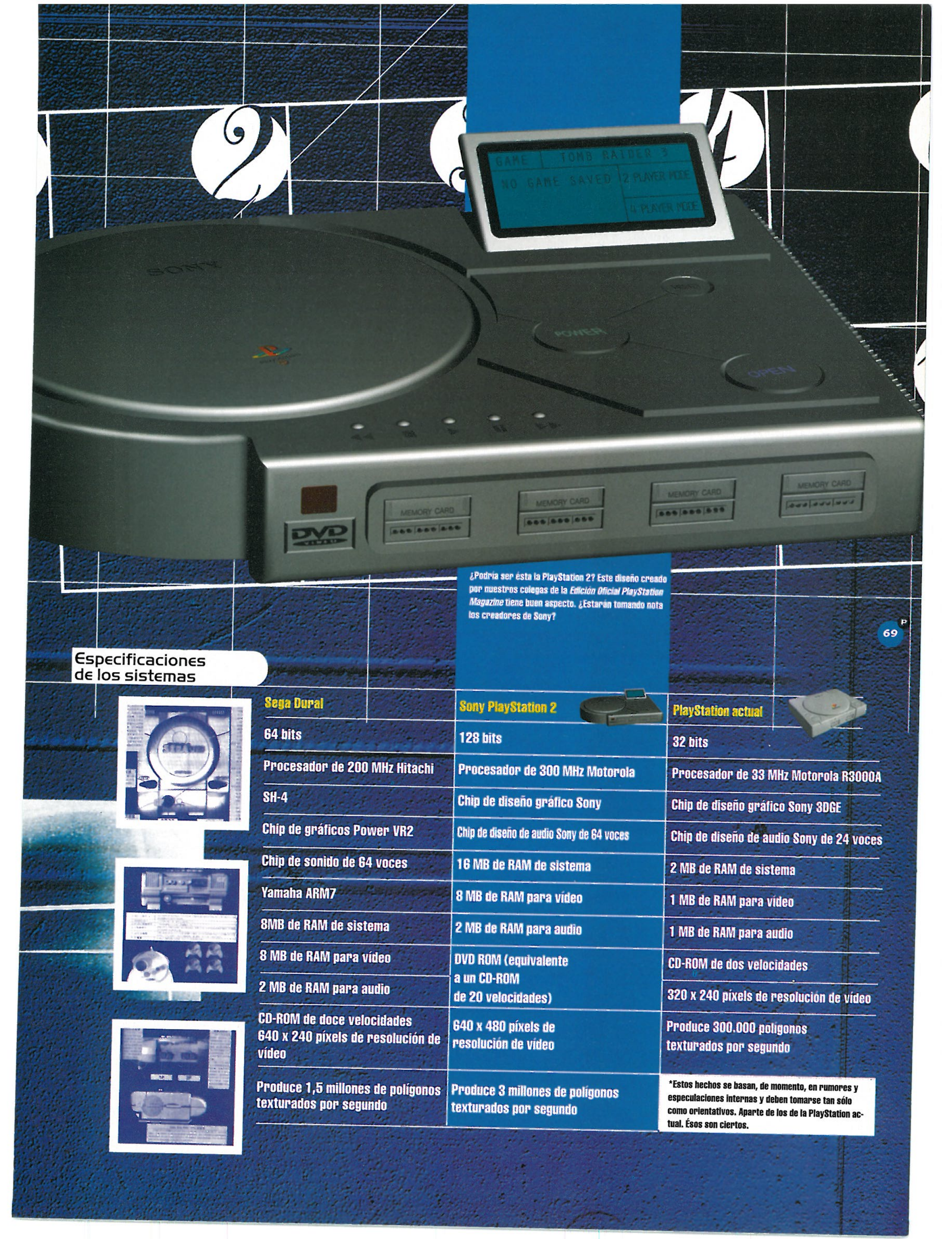
Muy bien, y ¿cuánto costará?
Será carita. El lector de DVD (que incorporará casi seguro, teniendo en cuenta lo mucho que Sony se ha involucrado en este proyecto) será el principal culpable tanto del potencial como del precio de la máquina. Estamos hablando de una consola que podrá aceptar películas con la calidad del Láser Disc, compactos de música y videojuegos. Será un todo en uno; en términos de entretenimiento doméstico, el producto que tanto tiempo hemos estado esperando. Echándole imaginación al asunto, creemos que unas 70.000 cucas no se las quitará nadie.

¿Cuándo podremos comprar una?
Está previsto que esté a la venta para las Navidades de 1999. De todos modos, esto sería únicamente en Japón. En realidad, todo depende de lo que tarden los responsables de Sony en dar con una unidad que sea competitiva. Su lanzamiento en Japón en septiembre podría permitirnos gozar de ella en las Navidades de ese año. Si en Japón aparecería en Navidad, nosotros deberíamos esperar hasta el verano del 2000. Y todo esto también depende del éxito de la PlayStation actual. Si los chicos de Sony creen que pueden seguir haciendo un buen negocio y vender algunos miles más de PlayStations, casi seguro que la aparición de una nueva máquina se retrasara.

DVD

La compatibilidad con el DVD será un extra fantástico para la PlayStation 2. Los discos de DVD tienen el mismo aspecto que los de CD pero pueden almacenar datos en las dos caras, como pasaba en los antiguos LP. Ello significa que son capaces de almacenar 26 veces más datos que los CD normales.

PlayStation 2



¿Podría ser ésta la PlayStation 2? Este diseño creado por nuestros colegas de la *Edición Oficial PlayStation Magazine* tiene buen aspecto. ¿Estarán tomando nota los creadores de Sony?

Especificaciones de los sistemas

Sega Dural	Sony PlayStation 2	PlayStation actual
64 bits	128 bits	32 bits
Procesador de 200 MHz Hitachi SH-4	Procesador de 300 MHz Motorola	Procesador de 33 MHz Motorola R3000A
Chip de gráficos Power VR2	Chip de diseño gráfico Sony	Chip de diseño gráfico Sony 3DGE
Chip de sonido de 64 voces Yamaha ARM7	Chip de diseño de audio Sony de 64 voces	Chip de diseño de audio Sony de 24 voces
8MB de RAM de sistema	16 MB de RAM de sistema	2 MB de RAM de sistema
8 MB de RAM para vídeo	8 MB de RAM para vídeo	1 MB de RAM para vídeo
2 MB de RAM para audio	2 MB de RAM para audio	1 MB de RAM para audio
CD-ROM de doce velocidades	DVD ROM (equivalente a un CD-ROM de 20 velocidades)	CD-ROM de dos velocidades
640 x 240 píxels de resolución de vídeo	640 x 480 píxels de resolución de vídeo	320 x 240 píxels de resolución de vídeo
Produce 1,5 millones de polígonos texturados por segundo	Produce 3 millones de polígonos texturados por segundo	Produce 300.000 polígonos texturados por segundo

*Estos hechos se basan, de momento, en rumores y especulaciones internas y deben tomarse tan sólo como orientativos. Aparte de los de la PlayStation actual. Ésos son ciertos.

¡Suscr



PlayStation Power

Deseo suscribirme a PlayStation Power por un año (12 números) al precio especial de 4.845 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.645 ptas. Resto del mundo: 9.645 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

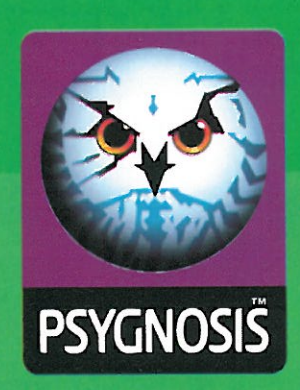
Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74





...íbete!

...a PlayStation Power y participa en el sorteo de 10 JUEGOS ADIDAS POWER SOCCER 2 de Psygnosis







Consigue uno de estos 10 juegos y podrás escoger el equipo con el que quieres competir de entre un montón de posibilidades, además de elegir tus jugadores favoritos. Disfruta del deporte rey también en tu consola preferida.









POWERLISTA

Bienvenidos a la Powerlista

Una guía indispensable que comenta los últimos estrenos de PlayStation. Una lista que te actualizamos mes a mes. Además, te informamos de cuáles son los Súper ventas de cada género y nuestros favoritos del mes. ¡Descúbrela!





TODO LO QUE DEBES SABER

Súper ventas

Si estás interesado en algún juego en particular, aquí tienes una guía clara de nuestros Súper ventas de este mes. Si quieres más información lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.


75



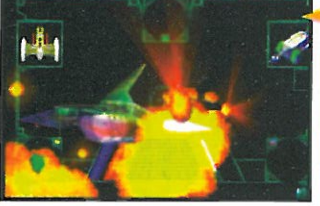



79

¡Cómpralo!

Este mes te recomendamos que emplees tus ahorros en adquirir nuestra increíble revista extra de trucos y guías que te ayudarán a ser un maestro en tus juegos favoritos. Agotada la primera edición de *PlayStation Magazine Trucos*, ya tienes a tu disposición la segunda edición por sólo 475 pesetas.

Darklight Conflict



Cada reseña incluye una escena, bien encuadrada, para que puedas ver el aspecto del juego.

Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Combates espaciales repletos de efectos de luz y gráficos impresionantes. Hay un montón de misiones, pero en lugar de la esperada acción tipo *Star Trek*, el juego deriva hacia un *shoot 'em up* en 3-D.
Puntuación 7

Una pequeña reseña de la compañía que lo distribuye en España, el precio que deberías pagar y el tipo de juego o género en el que se enmarca.
Quizá sea corto, pero es muy completo. Contiene un pequeño análisis para que eches un vistazo a los aspectos más importantes.

Las puntuaciones que te expone *PlayStation Power* son las únicas en las que debes confiar, porque decimos la verdad sin tapujos. Somos exigentes, pero justos.

- **2 = «porca miseria»**
- **5 = suficiente**
- **7 = buen esfuerzo**
- **9 = ¡cómpralo!**
- **10 = ¡perfecto!**



Actua Golf



Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está de su secuela.
Puntuación 8

Actua Golf 2



Arcadia • 7.990 ptas. • Golf
El mejor juego de golf para PlayStation. Seis alucinantes recorridos con todas las opciones y una cámara 3-D que flota por el escenario con los mejores comentarios que hayas oído jamás.
Puntuación 9

Actua Soccer



Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 7

Actua Soccer Club Edition



Sony • 6.990 ptas. • Fútbol
Es igualito al viejo y excelente *Actua*, pero con los equipos de la *premier* inglesa puestos al día. Más que un juego nuevo es un entremés a la espera de la llegada de *Actua 2*. Sinceramente, esperábamos algo más.
Puntuación 5

adidas Power Soccer



Sony • 7.490 ptas. • Fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 6

adidas Power Soccer 2



Psygnosis• 8.490 ptas.• Simulador de fútbol
Mejor que el primero de la saga, pero esos movimientos especiales sin sentido siguen arruinando lo que es un simulador correcto. En el arcade puede funcionar, pero no es tan entretenido como *ISS* y *Actua 2*.
Puntuación 5

adidas Power Soccer Int '97



Sony • 7.990 ptas. • Fútbol
Idéntico a su predecesor (aparte de unos cuantos cambios superficiales de equipo por aquí y algunas novedades en la jugabilidad por allá). Decorazonador otra vez. Una oportunidad perdida.
Puntuación 4

Agent Armstrong



Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* de enfoque lateral que de vez en cuando ofrece detalles en 3-D para mayor gozo de tus ojos. Muy colorido y divertido, proporciona una diversión aceptable en todos sus niveles.
Puntuación 7

Air Combat



Sony • 3.990 ptas. • Simulador de vuelo
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
Puntuación 5

Alien Trilogy



New Software Center • 3.990 ptas. • Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 7

Alone in the Dark



Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. Animación lenta. *Resident Evil* copió la fórmula y ha salido bastante mejor.
Puntuación 6

Andretti Racing



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 6

Assault Rigs



Centro Mail• 6.990 ptas. • Combate de tanques en 3-D
Como *Doom*, pero con tanques. Tienes que conducir un vehículo futurista por complicados niveles. Una cámara hiperactiva y unos controles escurridizos estropean esta experiencia original pero poco interesante.
Puntuación 6

Ayrton Senna Kart Duel



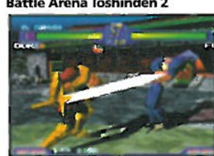
Centro Mail • 8.990 ptas. • Carreras
Una licencia sospechosa para un juego sorprendentemente entretenido. Zumba con tu pequeño *kart* por extrañísimos y complicadísimos circuitos. Conducción y frenazos de gran realismo. Sencillo pero bueno.
Puntuación 7

Ballblazer Champions



Erbe • 8.990 ptas. • Deportes futuristas
Una de esas variaciones futuristas, mezcla de fútbol y hockey que, en lugar de presentar algo nuevo, no consigue ser tan interesante como los deportes auténticos. Un juego que no es lo que esperábamos.
Puntuación 6

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.490 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
Puntuación 7

Battle Arena Toshinden 3



Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 7

Black Dawn



Virgin • 3.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
La continuación de *Agile Warrior* que prefiere los helicópteros a los aviones. Presenta un montón de misiones, grandes pistolas y gran suavidad. Muchas explosiones con un toque de realismo.
Puntuación 7

Blast Chamber



Proein • 9.990 ptas. • Rompecabezas
Una extraña mezcla de rompecabezas y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje se enfrenta a otros muchos además da alguna que otra frustración.
Puntuación 6

Blazing Dragons



Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 7

Break Point Tennis



Centro Mail • 7.490 ptas. • Tenis
¿Alguien quiere tenis?
Sí, todo está muy bien —un simulador de tenis en 3-D poligonal que peca un poco en el aspecto realista más que otra cosa— , pero no es increíblemente divertido.
Puntuación 7

Broken Sword



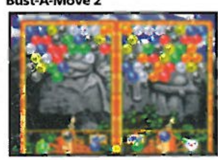
Sony • 6.490 ptas. • Aventuras
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 7

Burning Road



Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
No es el *Daytona* que le gustaría ser. Los coches derrapan en cada esquina para darle un poco más de emoción. Pero ¿qué pasa con esa perspectiva? ¡Por delante los coches parece que midan seis centímetros!
Puntuación 6

Bust-A-Move 2



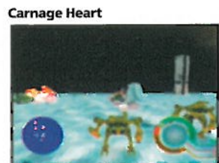
New Software Center • 3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con *Tetris*. Lo mejor es el modo dos jugadores.
Puntuación 9

Castlevania



Konami • 9.490 ptas. • Aventuras
Un juego de aventuras brillante que sigue la clásica tradición de los *Castlevania* para 16 bits. Y ahí empiezan sus problemas. A pesar de su grandiosidad y su complejidad digna de un juego de rol sigue teniendo el aspecto de un viejo juego de SNES.
Puntuación 8

Carnage Heart



Sony • 6.490 ptas. • Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 8

Chronicles of the Sword



Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Vagar por ahí, en un decorado de la Edad Media, espada en mano, y hablar como un libro de historia antiguo puede parecer apasionante. El inconveniente es que es algo monótono. Un poco más de acción haría el juego más ameno.
Puntuación 4

City of the Lost Children



Sony • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 7

Clock Tower



New Software Center• • Aventuras en 3-D
Es como si tomásemos *Resident Evil* y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco atemorizante de asesinatos.
Puntuación 6

Colony Wars



Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 8

Command & Conquer



Virgin • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.
Puntuación 8

Contra: Legacy of War



Konami • 9.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atraparte antes de que puedas decir ¡que me pilla!
Puntuación 7

Cool Boarders



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 6

Crash Bandicoot



Sony • 8.490 ptas. • Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 9

Criticom



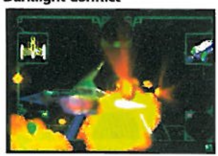
Centro Mail • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Si tienes ganas de comprar un juego de puñetazos decídete por *Tekken 2*. *Criticom* está bastante bien logrado –luchadores apuestos, armas interesantes–, pero no le llega ni a la suela de los zapatos a la maravilla nipona.
Puntuación 6

Crusader: No Remorse



Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Parecido a *Project Overkill*; también ofrece vistas isométricas para plasmar su acción ultraviolenta y futurista en la que los pequeños personajes se dedican a disparar a los demás. Un poco repetitivo.
Puntuación 6

Darklight Conflict



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Combates espaciales repletos de efectos de luz y gráficos impresionantes. Hay un montón de misiones, pero en lugar de la esperada acción tipo *Star Trek*, el juego deriva hacia un *shoot 'em up* en 3-D.
Puntuación 7

Dark Stalkers



Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 6

Defcon 5



Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Del estilo de *Doom*, combinado con un juego de aventuras. Este juego de Sony te hace vagar por una estación espacial casi abandonada, por donde irás apretando interruptores y disparando a unos robots verdes que nunca ganarán un premio.
Puntuación 4

Descent



Centro Mail • 4.990 ptas. •
Entorno 3-D
Es *Doom* en tres dimensiones. Conduce tu nave a través de tortuosos y retorcidos pasillos, haciendo volar por los aires una multitud de *aliens* robóticos. Unos niveles 3-D que aturdirán tu mente. ¡Genial!
Puntuación 8

Descent 2



Centro Mail • 8.490 ptas. •
Entorno 3-D
¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre *Descent* (incluyendo toda clase de características nuevas) son confusas y tienen un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
Puntuación 6

Destruction Derby



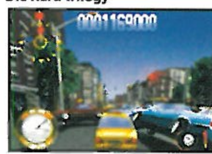
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 6

Destruction Derby 2



Sony • 7.490 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 9

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
***Blaster*/conducción**
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 9

Doom



New Software Center •
6.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo *HER-UGE* 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 10

Epidemic



Sony • 6.490 ptas. •
Clon de *Doom*
Se trata de la continuación de *Kileak the Blood* que, aunque es un poco mejor, sigue siendo demasiado tosca y aburrida.
No representa un gran desafío para los maestros del género.
Puntuación 6

ESPN Extreme Games



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un clon de *Road Rash*, con música de la generación *Pepsi Max* que ofrece un despilfarro de paisajes en 3-D pasables como excusa para carreras «extremas» de *snowboard* y *mountain bike* que no tienen mucho sentido.
Puntuación 4

Excalibur 2555AD



Proein • 9.990 ptas. •
Aventuras
Un programador casero intenta copiar a *Tomb Raider* con algunos elementos de rol insertados en medio del juego. No está mal, pero los niveles sencillos no son importantes, ni inteligentes, ni nada buenos.
Puntuación 5

Exhumed



Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Lo que comienza como un clon decente de *Doom* pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
Puntuación 8

Explosive Racing



Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras
La secuela de *Burning Road* presenta más carreras, más vehículos (incluyendo motos y camiones) pero sigue insistiendo en una perspectiva en 3-D un tanto engañosa y unos muros que parecen empeñados en atraerte como un imán.
Puntuación 6

Fade to Black



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 8

Felony 11-79



New Software Center •
7.990 ptas. • Conducción
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos.
Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 6

FIFA 97



Centro Mail • 7.990 ptas. •
Fútbol
Los jugadores tienen una pinta increíble, pero no se desplazan rápido. Con unos controles tan poco intuitivos nunca te sientes del todo al mando de la situación y la selección de los jugadores es demasiado lenta.
Puntuación 6

Final Fantasy VII



Sony • 8.990 ptas. •
Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 10







PlayStation Power
Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.

Aventura gráfica/rol
1 Final Fantasy VII
2 Ark of Time
3 Broken Sword II
4 Discworld II
5 Suikoden

Rompecabezas
1 Monopoly
2 Kurushi
3 Frogger
4 Bust A Move 2
5 Worms Platinum



Carreras
1 V-Rally
2 Formula 1 '97
3 Grand Theft Auto
4 Moto Racer
5 Test Drive 4

Estrategia
1 Risk
2 Red Alert
3 Z
4 Warcraft II
5 Overboard!



Beat 'em up
1 Dragon Ball Final Bout
2 Marvel Súper Heroes
3 Soul Blade
4 Mortal Kombat Mythology
5 Street Fighter EX Plus Alpha

Shoot 'em up
1 Resident Evil Director's Cut
2 Nightmare Creatures
3 Time Crisis
4 Duke Nukem 3-D
5 Nuclear Strike

Plataformas
1 Crash Bandicoot 2
2 Castlevania
3 Abe's Oddysee
4 Herc's Adventures
5 Croc

Deportivos
1 FIFA 98
2 Tennis Arena
3 NBA Live 98
4 ISS Pro
5 NHL 98

LOS CINCO MÁS VENDIDOS
1 Final Fantasy VII
2 FIFA 98
3 V-Rally
4 Dragon Ball Final Bout
5 Crash Bandicoot 2



Firo and Klawd



Erbe • 8.990 ptas. •
Aventuras/*shoot 'em up*
Cruce entre un juego isométrico de disparos y uno de aventuras. Patéate la ciudad cruzando todo tipo de entradas para descubrir qué nivel, qué historieta y qué escena vas a ver no muy divertida.
Puntuación 4

Floating Runner



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Plataformas en 3-D
Los niveles son muy amplios y todo se mueve con mucha suavidad.
Sin embargo, la textura de los polígonos deja mucho que desear y el punto de vista puede conseguir que te llegues a desesperar.
Puntuación 4

Formula 1



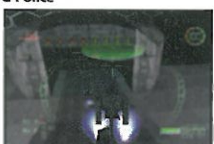
Sony • 8.490 ptas. • Carreras
Fantástico simulador de F1. Todas las carreras listas para correrlas con los conductores y los equipos del '95. Compra obligada para los aficionados a la categoría reina y también para todos aquellos que disfruten de los juegos de carreras.
Puntuación 9

Formula 1 '97



Sony • 8.490 ptas. • Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla. Estupendo.
Puntuación 9

G-Police



Sony • 8.490 ptas. • *Shoot 'em up*
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 9

Gex



Centro Mail • 4.990 ptas. •
Plataformas
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
Puntuación 5

GridRun



Virgin • 7.990 ptas. •
Rompecabezas /acción
Vistas isométricas y futuristas en laberintos.
Otra vez la opción dos jugadores es más divertida que el modo un jugador que, en comparación, ofrece escasas emociones.
Puntuación 6

Hexen



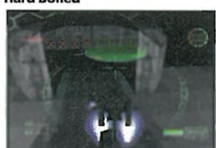
New Software Center •
7.990 ptas. • Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 7

Hardcore 4X4



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Carreras
Bastante competente pero, sin embargo, falla en el momento de darle emoción. El terreno accidentado y la enormidad de los vehículos son un punto interesante, pero los choques y las colinas, más que fascinar, adormecen.
Puntuación 7

Hard Boiled



Proein • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Un simple juego de disparos en 3-D. Pilotas un enorme armario ropero a una velocidad de tortuga a través de tenebrosos y tranquilos parajes en 3-D, mientras disparas a todo lo que puedes.
Puntuación 6

Independence Day



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Más que nada es un refrito del viejo *Afterburner*, pero presenta una serie de gráficos poligonales tridimensionales.
La verdad es que no se han esmerado mucho en su concepción.
Puntuación 6

ISS Deluxe



Konami • 8.900 ptas. •
Fútbol
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. El clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre los gráficos. Es casi lo mismo que el original de 16 bits, pero es una buena diversión.
Puntuación 8

ISS Pro



Konami • 9.490 ptas. •
Fútbol
El mejor juego de fútbol que jamás ha existido hasta ahora. Gráficos soberbios, controles sensibles y un árbitro firme pero justo hacen de este juego un ganador absoluto (nunca mejor dicho).
Puntuación 9

Jet Rider



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
Puntuación 7

Judge Dredd



Iguana Games • 9.900 ptas.
•*Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 6

Jumping Flash 2



Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
Puntuación 8

Krazy Ivan



Centro Mail • 6.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Eres un robot grande que dispara a muchos robots pequeñitos en montones de niveles y faltos de características.Su carente variedad y su adictividad dudosa hacen de *Krazy Ivan* un juego poco atractivo.
Puntuación 6

Kurushi



Sony • 6.990 ptas. •
Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
Puntuación 8

Legacy of Kain



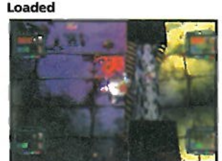
Erbe • 7.990 ptas. • *Blaster*
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
Puntuación 7

Little Big Adventure



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventuras
Otro juego de aventuras que proviene del PC, con gráficos maravillosos y un diseño espléndidamente ejecutado. Aventura arcade variada y adictiva para exprimirse el limón y... los dedos. Muy bueno.
Puntuación 8

Loaded



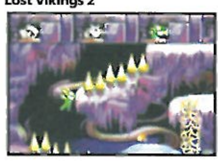
Sony • 3.990 ptas. •
Blaster
Te paseas por niveles estilo laberinto dando muerte a todo lo que se cruza en tu camino. El juego es divertido, pero su falta de variedad y la naturaleza simplista de sus niveles borrarán pronto esa sonrisita de tu cara.
Puntuación 5

Lomax



Sony • 6.990 ptas. •
Plataformas
¡Vuelven los *Lemmings*! Un poco más del construir y cavar al estilo *Lemming* lo hubiera salvado de quedarse en el juego de plataformas 2-D anticuado que es. Realmente, una oportunidad desaprovechada.
Puntuación 5

Lost Vikings 2



Iguana Games •3.900 ptas. •
Plataformas
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
Puntuación 8

Lone Soldier



Iguana Games • 8.900 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
A pesar de su velocidad moderada, sus extrañas vistas y sus controles raros, este *shoot 'em up* en 3-D es diversión asegurada. Es, sencillamente, cuestión de andar por la pantalla y disparar al personal. Nos gusta.
Puntuación 7

Madden 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Fútbol americano
La última entrega de *Madden* y el mejor juego de fútbol americano que puedes comprar. Los sólidos gráficos están pensados para compensar los excesos de la perfecta inteligencia artificial.
Puntuación 8

Magic Carpet



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Entorno 3-D
Una versión un poco tosca del clásico para PC. Colectas dinero para reformar tu castillo –hacerlo más grande– y se le añade un ligero toque interesante de estrategia, pero, cuidado, sólo ligero.
Puntuación 7

MDK



Virgin • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y unos niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 9

MechWarrior 2



Proein • 8.990 ptas. •
Entorno 3-D
Paisajes bastante pobres y jugabilidad muy simplificada del tipo clicha-a-un-malo-y-mátalo-con-la-suficiente-artillería-como-para-cargarte-a-toda-su-familia hacen que el juego pierda fuelle.
Puntuación 7

MicroMachines V3



Konami • 10.900 ptas. •
Carrearas en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 9

Monster Trucks



Sony • 7.990 ptas. •
Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta.
Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 7

Mortal Kombat Trilogy



Sony • 6.990 ptas. •
***Beat 'em up* en 2-D**
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 8

Moto Racer



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Puedes correr con motos de cross o con motos de asfalto estilo *Manx TT*. Posee un total de seis pistas variadas de tierra y asfalto. Sólo fallan las pistas, que son un poco cortas y el paisaje, que es algo soso.
Puntuación 8

Motor Mash



Infogrames Ibérica • 6.990 ptas. •
Conducción
Está bien, pero sin abusar. Ofrece algunas razones por las que puedes preferirlo al gran número uno: *Micro Machines*. Un modo jugador bastante bueno, aunque no espectacular. Aprobado.
Puntuación 5

Motor Toon GP 2



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
No es más de lo mismo, ya que los gráficos se han retocado, añadiendo más detalle. El aspecto de las carreras también se ha mejorado, consiguiendo mayor jugabilidad y centrándose menos en los efectos visuales.
Puntuación 8

Namco Museum Vol 1

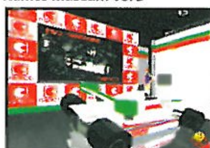


Sony • 6.990 ptas. •
Arcade
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pacman*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Estos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
Puntuación 5

Namco Museum Vol 2



Sony • 6.990 ptas. •
Arcade
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
Puntuación 5

Namco Museum Vol 3


Sony • 6.990 ptas. •
Arcade
La tercera parte de Namco Museum nos trae a *Galaxian* (un buen *blaster*), *Tower of Druaga* (aburrido), *Phozon* (desconcertante), *Dig Dug* (poco alentador) y el ya más interesante *Pole Position 2*.
Puntuación 4

Nascar Racing


Sistemy • 7.950 ptas. •
Carreras
Las carreras son lentas, pesadas y discurren por un circuito semicircular aburrido. Si estuviéramos de mal humor, diríamos que tiene la apariencia de un Fort Cortina y un manejo similar al de un tanque.
Puntuación 3

NBA: In the Zone 2


Konami • 9.490 ptas. •
Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 8

NBA Jam Extreme


New Software Center •
8.990 ptas. • Baloncesto
El loco arcade de baloncesto en 2-D preferido por todos pasa a 3-D. Su jugabilidad apenas si ha cambiado, y sigue sin ser baloncesto real, por lo que no gustará a todos, aunque tiene sus incondicionales.
Puntuación 7

NBA Jam TE


Centro Mail • 3.990 ptas. •
Baloncesto
Idéntico a la versión de SuperNintendo. Su velocidad arcade, unos comentarios escandalosos y unos movimientos imposibles hacen de este 2-D un juego adictivo más allá de cualquier explicación lógica.
Puntuación 6

NBA Live 97


Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Baloncesto
Muy mejorado desde los *sprites* del 96, un esfuerzo remarcable. Los jugadores poligonales son más grandes y ahora pelean por la pelota. Muchas opciones y un montón de estadísticas completan la oferta.
Puntuación 7

Need for Speed 2


Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras
Hay nuevos coches y nuevas pistas, eso es todo. No presenta ningún tipo de mejora en el manejo y los gráficos son tan exageradamente pobres como antes. *Porsche Challege* le supera con creces.
Puntuación 6

NFL Gameplay


Iguana Games • 7.900 ptas. •
Fútbol americano
Simulador de fútbol americano con una presentación limpia y concisa y un buen control que ofrece estrategia y acción a partes iguales. Lástima que *Madden 97* siga siendo muchísimo mejor en el género.
Puntuación 6

NHL 97


Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Hockey
Una versión poligonal del famoso juego de hockey en 16 bits de Electronic Arts *NHL*. En una palabra: grande. Saber el motivo por el que *FIFA 97* no es tan jugable, rápido y delicado es un misterio.
Puntuación 8

NHL Face Off '97


Sony • 6.490 ptas. •
Hockey
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
Puntuación 5

Nightmare Creatures


Sony •7.490 ptas. •
Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 6

Oddworld: Abe's Oddysee


New Software Center • 8.990 ptas. • Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 9

Off World Interceptor Extreme


Iguana Games • 3.900 ptas. •
Conducción/*shoot 'em up*
Conduce *buggies* futuristas por paisajes de otro mundo.
La opción para un jugador es bastante irritante, mientras que de la de dos jugadores es mejor no hablar demasiado de ella.
Puntuación 4

Olympic Soccer

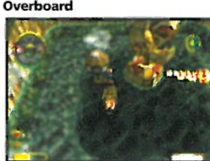

Iguana Games • 7.900 ptas. •
Fútbol
Simulador de fútbol competente, pero sin demasiada gracia. Es fácil ponerse a jugar con él, pero le falta la complejidad y la profundidad de juegos como *Actua* y la emoción de *adidas Power Soccer*. Serio y formal.
Puntuación 6

Onside Soccer


Proein • 9.990 ptas. •
Fútbol
Matrimonio infeliz entre acción futbolística y las aburridas cifras y estadísticas de la gestión de equipos. No es mala idea, pero aquí las dos cosas resultan soporíferas y no consiguen atraparte.
Puntuación 4

Overblood


Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 8

Overboard


Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 8

Pandemonium


Erbe • 8.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 6

Pandemonium 2


Proein • 9.490 ptas. •
Plataforma
La acción de derecha a izquierda de Pandemonium estuvo muy bien la primera vez, pero en esta ocasión es de risa. Gráficos muy buenos, pero una jugabilidad que se hunde por todos lados. Es una lástima.
Puntuación 5

Panzer General


Iguana Games • 9.900 ptas. •
Juego de guerra
Un juego de guerra hexagonal que proviene del mundo PC. Parece un juego histórico camuflado bajo el aspecto de un ajedrez gigante en forma de panal, o te encantará o no sentirás el más mínimo interés.
Puntuación 5

PaRappa The Rapper


Sony • 6.990 ptas. •
Acción rapeadora
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
Puntuación 8

Penny Racers

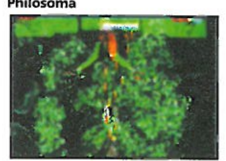

Sony • 6.990 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras en el que aprietas el acelerador a fondo y la aguja no pasa de los 50 km/h.
La verdad es que estos minis de dibujos podrían haber estado bien si hubieran sido más rápidos.
Puntuación 1

PGA Tour 96


Iguana Games • 8.900 ptas. •
Golf
Contiene un par de recorridos de lujo y 12 golfistas reales digitalizados en todo su esplendor de «pantaloneros» *kitsch*. A pesar de venir de la mano de Electronic Arts, los reyes de los deportes, preferimos *Actua Golf*.
Puntuación 5

PGA Tour 97


Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Golf
Es tan parecido a su hermano mayor que parecen gemelos: dos recorridos, 12 golfistas, bla, bla, bla... Sigue siendo tan simple como el otro en las opciones. Como supones seguimos prefiriendo *Actua Golf*.
Puntuación 6

Philosoma


Iguana Games • 6.900 ptas. •
Shoot 'em up
Un *blaster* 2-D disfrazado de 3-D. Con vistas aéreas y movimientos frenéticos, este *shoot 'em up* trata de dar al viejo género nuevos gráficos, intentando convencer a posibles jugadores de que lo compren.
Puntuación 2

Pitball


Centro Mail • 6.990 ptas. •
Deportes
Un juego de deportes de ciencia ficción. Descaradamente parecido al superior *Riot*. Es difícil de controlar. Presenta ángulos de cámara confusos y tienes que apretar varios botones seguidos para conseguir algo.
Puntuación 5

PO'ed


Iguana Games • 4.900 ptas. •
Entorno 3-D
Es *Doom*... pero no. Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en el trasero, ¡CON UNA SARTÉN!
Puedes mirar arriba y abajo, pero los escenarios no justifican el interés necesario para ello.
Puntuación 4

Porsche Challenge

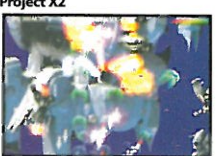

Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 9

Pro Pinball: The Web


Centro Mail • 3.990 ptas. •
Máquina del millón
Ofrece tres visiones (poco diferenciadas), pero sólo un tablero de juego. Es una tabla que está muy bien y la pelotita se mueve ágilmente, pero antes de ponerse el sol, uno ya empieza a estar bastante harto.
Puntuación 5

Project Overkill

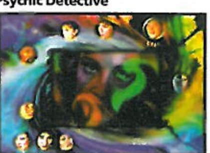

Konami • 8.900 ptas. •
Blaster
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 7

Project X2


Sony • 7.990 ptas. • *Blaster*
De la vieja escuela y, en consecuencia, un *blaster* 2-D de apariencia anticuada. Al fin y al cabo, no es más que un viejo juego de Amiga. Algunas partes están demasiado coloreadas y crean confusión. Estética de los años ochenta.
Puntuación 7

Psychic Force


New Software Center •
8.990 ptas. • *Beat 'em up*
Bonita conversión de un juego reciente de Taito.
En él encontramos una genial introducción de secuencias animadas, amenizada con la banda sonora de rigor.
Puntuación 7

Psychic Detective


Iguana Games • 8.900 ptas. •
Aventuras
Una película interactiva.
Sí, catorce finales diferentes para que puedas escoger el que prefieras, pero una vez hayas visto unos pocos, los demás te parecerán más de lo mismo.
Puntuación 4

Raging Skies


Centro Mail • 7.990 ptas. •
Vuelo arcade
Lucha de cazas de acción trepidante que decae a causa de unas misiones poco variadas y porque presenta pocas técnicas de vuelo a las que «sacarles punta» durante los ataques. Al final... bastante aburrido.
Puntuación 5

Rage Racer


Sony • 6.490 ptas. • Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 9

Rally Cross


Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 7





Rayman



Ubi Soft • 3.990 ptas. • Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 5

Ray Storm



Sony • 6.490 ptas. • Vuelo arcade
Nos encanta, pero no llega a ser del todo bueno a causa de su jugabilidad un tanto simplista (disparar y salvar el pellejo) y su falta de gran variedad. Brillantes gráficos 3-D con un estilo anticuado de acción y tiroteo. Buen trabajo a pesar de todo.
Puntuación 7

Ray Tracer



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
Puntuación 7

Rebel Assault 2



Erbe • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation.
No importa lo fanático que seas de *La guerra de las galaxias*, pero no vamos a recomendarte este juego repetitivo.
Puntuación 4

Reloaded



Arcadia • 8.990 ptas. • Plataformas
¡DECEPCIONADOS! *Loaded* fue divertido durante un tiempo, pero bastante limitado. *Reloaded* podría haber sido fantástico si no tuviera ese «toque pulcro» que ya nos es tan familiar. ¡Y todo es tan dulzón...!
Puntuación 7

Resident Evil



Virgin • 6.990 ptas. • Aventuras
Una compra imprescindible. Monstruos poligonales perfectos habitan una casa prerrenderizada esperando poder disparar sus impresionantes armas. El juego más terrorífico y apasionante que jamás has jugado.
Puntuación 9

Resident Evil Director's Cut



Virgin •7.990 ptas. • Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2*! Imprescindible.
Puntuación 9

Revolution X



Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up*
¿Aerosmith? Una versión perfecta (y, por lo tanto, muy pobre) de *un shoot 'em up* que sigue las directrices de un tosco tema de rock. Mapas de bits obstruidos que aparecen y mueren uno tras otro. ¡¿Por qué?!
Puntuación 2

Ridge Racer



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution (arriba)* lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 9

Ridge Racer Revolution



Sony • 7.490 ptas. • Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 9

Riot



Sony • 6.990 ptas. • Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 6

Road Rash



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Arcade de carreras
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de golpear a alguno de tus enemigos.
Motos poco animadas y pistas no muy brillantes.
Puntuación 4

Robopit



Iguana Games • 4.900 ptas. • *Beat 'em up*
Unos robots muy cucos armados hasta los dientes se enfrascan en reyertas dignas de los dibujos animados. No recomendado para los seguidores de los campeonatos mundiales de ajedrez, por ejemplo.
Puntuación 3

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 7

Sampras Extreme Tennis



Proein • 9.990 ptas. • Tenis
Surgen los reproches típicos de tenis (dificultad para calcular la posición de la pelota con respecto a tu jugador), pero este juego goza de gráficos nítidos y una distribución clara de canchas y cámaras. Fantástico.
Puntuación 8

Shellshock



Iguana Games • 7.900 ptas. • Combate de tanques en 3-D
Una batalla que transcurre en un terreno 3-D decepcionante, plano y monótono. Vas dentro de un tanque mientras disfrutas de una buena banda sonora, pero de una jugabilidad pobre a lo *Battlezone* de los 90.
Puntuación 3

Shock Wave Assault



Iguana Games • 3.900 ptas. • *Shoot 'em up* espacial en 3-D
Un complicado desafío extraterrestre en 3-D que se desarrolla en paisajes planos.
Sobrevuela planetas, supuestamente diferentes, en tu nave espacial y dispara a las cosas.
Puntuación 3

SimCity 2000



Erbe • 9.990 ptas. • Estrategia/simulador
El juego de estrategia más famoso de todos. Construye una pequeña ciudad, colocando edificios aquí y allá, luego siéntate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe hecha a tu medida. Es divertido.
Puntuación 7

Slam 'N' Jam



Centro Mail • 4.990 ptas. • Baloncesto
La visión desde detrás de la canasta te pone las cosas difíciles.
Ni siquiera los grandes nombres como Magic, Kareem y Abdul Jabbar consiguen mejorar este simulador de baloncesto.
Puntuación 3

Smash Court Tennis



Sony • 6.990 ptas. • Tenis
La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrecillos un poco acartonados, traicionan la calidad de un juego muy adictivo. Perfecto.
Puntuación 9

Soccer '97



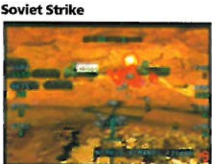
Centro Mail • 8.990 ptas. • Fútbol
Olympic Soccer pero con equipos actualizados. NO es el mejor simulador, pero te engancha con rapidez y es divertido.
Hay otros mucho mejores y de ahí la puntuación.
Puntuación 5

Soul Blade



Sony • 6.490 ptas. • *Beat 'em up*
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekkens* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales. Soberbio.
Puntuación 9

Soviet Strike



Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Helicopter 'em up*
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 7

Space Hulk



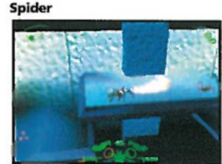
Iguana Games • 7.900 ptas. • Entorno 3-D
Un juego de tablero se ha convertido en un *blaster* 3-D que intenta imitar a *Doom*, con la aportación de misiones y diálogos que se mezclan con la aventura. La cuestión es que es demasiado lento y complicado.
Puntuación 6

Speedster



Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. Sin embargo, *MMV3* es mejor.
Puntuación 7

Spider



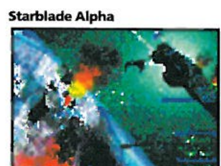
Erbe • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Otra plataforma de «mentirijillas». Esta vez controlas una araña mecánica lanzamisiles que se cuelga de las plataformas gracias a su tela. La idea está bien pero no evita que el juego resulte repetitivo.
Puntuación 6

Spot Goes to Hollywood



Virgin • 3.990 ptas. • Plataformas en 3-D
No consigue llegar a ser un buen juego 3-D, y además puedes desesperar mientras intentas controlar las distancias en las plataformas e intentas eliminar a unos malos con gran capacidad de supervivencia.
Puntuación 2

Starblade Alpha



Iguana Games • 6.900 ptas. • *Shooter* en 3-D
Bien para los arcades, pero no para la PlayStation. Intenta obtener en tu punto de mira alguna nave espacial futurista en 3-D, dibujada en unos fondos granulados tipo «saca el CD inmediatamente».
Puntuación 2

Starfighter 3000



Iguana Games • 5.900 ptas. • *Blaster* en 3-D
Un *shoot 'em up* en 3-D en el que la cámara está situada detrás de tu avión mientras se desplaza sobre un terreno poligonal. El avión vuela como un planeador en un charco de mermelada. Aburridillo.
Puntuación 5

Star Gladiator



Virgin • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Capcom entra, por primera vez, en el 3-D para crear un juego de duelos a espada sólido y serio. La estética es genial y funciona perfectamente. Sin embargo, como todos los juegos de lucha, no es ni *Tekken* ni un 3-D de la talla de *Street Fighter*.
Puntuación 8

Street Fighter: The Movie



Iguana Games • 6.900 ptas. • *Beat 'em up*
Este juego de lucha, realizado sin ton ni son, utiliza el mismo tipo de *sprite* que *Mortal Kombat*.
Lo único que se salva es que te ofrece la oportunidad de «tener» a Kylie Minogue.
Puntuación 2

Street Fighter Alpha



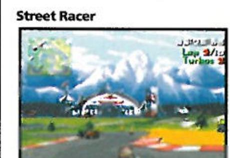
Iguana Games • 3.900 ptas. • *Beat 'em up*
Personajes encantadores al estilo *manga*, muchos movimientos y un sistema de barra de energía excepcional. Supera con creces a los *demás beat 'em ups*. Genial, pero superado por su continuación *(debajo)*.
Puntuación 8

Street Fighter Alpha 2



Virgin • 5.990 ptas. • *Beat 'em up*
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*.
Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 9

Street Racer



Ubi Soft • 8.995 ptas. • Carreras
Comedia de carreras de *karts* para jovencitos. Escoge uno de los personajes y conduce por circuitos en 3-D que no parecen 3-D.
La captura del movimiento y los controles son desafortunados.
Puntuación 3

Striker '96



Iguana Games • 3.900 ptas. • Fútbol
Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión problemática que no puedes alterar. Por mucho que te guste el deporte rey, no lamentarás demasiado oír el silbato final del partido.
Puntuación 3

Strikepoint



Iguana Games • 8.900 ptas. • Simulador de helicóptero
Un simulador de helicóptero divertido con una buena dosis de acción. Los gráficos son bastante atractivos pero pecan de poca funcionalidad. Para rematar, los controles son bastante complicados. Pero es bueno.
Puntuación 7

Suikoden



Konami • 9.490 ptas. •
Juego de rol
Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de *Secret of Mana* de SuperNintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante horas. Bueno, sólido y emocionante.
Puntuación 7

Super Puzzle Fighter 2



Virgin • 5.990 ptas. •
Rompecabezas
Un rompecabezas loco basado en *Street Fighter*. La acción de la opción para dos jugadores casi supera a la de *Bust-A-Move 2*. No es *Tetris*, es algo mejor. Nos gusta con locura. No puedes dejarlo escapar. ¡A por él!
Puntuación 9

Supersonic Racers



Centro Mail • 3.990 ptas. •
Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 6

Swagman



Proein • 9.990 ptas. •
Acción de rol
Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
Puntuación 7

Syndicate Wars



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
No es lo último, aunque se suponía que sería el no va a más de los juegos de estrategia. Muchas misiones en las que participar, algunas monadas en 3-D y una jugabilidad muy emocionante.
Puntuación 8

Tekken



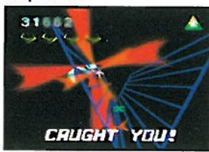
Sony • 3.990 ptas. •
Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada.
¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 8

Tekken 2



Sony • 8.490 ptas. •
Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 9

Tempest X3



Virgin • 6.990 ptas. •
Shoot 'em up
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 8

Tenka



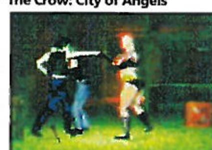
Sony • 7.990 ptas. •
Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 7

Test Drive 4



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Juego de carreras
Así es exactamente como debería haber sido *Need For Speed 2*. Montones de coches reales, unos diseños de carreras larguísimos y originales, y una conducción excelente y diferente para cada coche. Terrorífico.
Puntuación 8

The Crow: City of Angels



New Software Center •
8.990 ptas. • Lucha en 3-D
Terrible. Se trata de meterse en la piel del Cuervo mientras vaga sin ton ni son por unos escenarios desastrosos, intentando que alguno de sus golpes coincida con la barbilla de su adversario.
Puntuación 1

Theme Park



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Estrategia/simulador
Theme Park, un mundo rosado y blandengue de dibujos animados es el parque que tienes que dirigir (poniendo el precio a los helados, construyendo nuevas atracciones...). Un complejo simulador profesional.
Puntuación 6

The Lost World



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 7

Tiger Shark



New Software Center •
6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Uff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.
Puntuación 5

Tilt



Virgin • 3.990 ptas. •
Máquina del millón
La mejor que puedes conseguir. Hay seis tableros y todos ellos se pueden ver a través de la imagen que se desplaza hacia abajo o a través de una perspectiva 3-D súper chula.
Puntuación 7

Time Commando



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 6

Time Crisis



Sony • 12.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Lo hemos estado esperando con ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.
Puntuación 7

Tobal No. 1



Sony • 6.995 ptas. •
Lucha en 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
Puntuación 7



Tokyo Highway Battle



Arcadia • 9.990 ptas. •
Carreras
Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que desearías. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.
Puntuación 8

Tomb Raider



Proein • 9.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 9

Total Drivin'



Infogrames Ibérica •
7.990 ptas.• Carreras
Añade a las opciones de carrera y vehículo de *V-Rally* el estilo divertido y tipo arcade de *Rage Racer* y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña.
Puntuación 9

Total Eclipse



Iguana Games • 3.900 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Vuela por la pantalla, dispara al personal y evita estrellarte contra el paisaje; cosa difícil porque, gracias a la situación de la nave en la pantalla, éste puede surgir de la nada de repente.
Puntuación 3

Total NBA '96



Centro Mail • 7.490 ptas. •
Baloncesto
Un simulador de baloncesto fielmente realista que además se beneficia mucho de un modo arcade. Ocho ángulos de cámara y jugabilidad excelente. El mejor juego de baloncesto que puedes comprar.
Puntuación 8

Total NBA '97



Sony • 6.490 ptas. •
Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador Al resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
Puntuación 7

Track & Field



Iguana Games • 5.900 ptas. •
Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 7

True Pinball



Arcadia • 3.990 ptas. •
Máquina del millón
Hay cuatro tableros, cada uno con una opción 2-D de desplazamiento vertical y una de perspectiva 3-D. La bola es físicamente competente y precisa, lo que facilita mucho las cosas. Es una máquina del millón.
Puntuación 6

Tunnel B1



Sony • 7.990 ptas. • *Blaster* 3-D
Es rápido, presenta grandes explosiones y supone un verdadero reto para tu bolsillo, pero esto se ve recompensado con unos diseños de los niveles bastante distintos y enemigos variados. A veces la complejidad es excesiva.
Puntuación 8

Twisted Metal



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Este juego de carreras futurista en 3-D y en primera persona tiene la capacidad de disparar y de arramblar con todo lo que se le ponga por delante, aunque las pistas limitadas y los gráficos un tanto dejados estropean un poco las cosas.
Puntuación 7

Twisted Metal World Tour



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica. Lástima.
Puntuación 8

Ultimate Parodius Deluxe



Konami • 6.900 ptas. •
Shoot 'em up
La clásica acción *shoot 'em up* de desplazamiento vertical que apareció por primera vez en arcade para convertirse después en un famoso juego de SNES. Ahora se ha mejorado con gráficos aún más locos.
Puntuación 5

V-Rally



Arcadia • 7.990 ptas. •
Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.
Puntuación 9

Vandal Hearts



Konami • 9.490 ptas. •
Estrategia
Un juego de rol de batallas que podría llegar a reclutar a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.
Puntuación 8

Victory Boxing



Iguana Games • 9.900 ptas. •
Boxeo
Apariencia, sensación y funcionamiento distintos a cualquier otro juego de lucha. Hay una gran cantidad de estrategia en juego y los bloqueos y las evasiones son tan importantes como los golpes.
Puntuación 8

Viewpoint



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Shoot 'em up
Un viejo arcade al que le han hecho un lavado en profundidad con intención de mejorarlo. Es demasiado duro como para aguantarlo cuan largo es. Gráficos un poco confusos que pueden hacerte chocar o estallar.
Puntuación 6

Virtual Golf



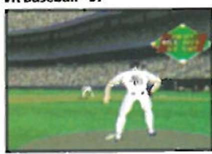
Iguana Games • 5.900 ptas. •
Golf
Bueno en su momento y actualmente fuera de lugar. Su mejor punto a favor era una cámara «voladora» de la que carecían los juegos PGA. Sin embargo, *Actua Golf* tiene eso y mucho más. Una auténtica lástima.
Puntuación 5

Virtual Pool



Virgin • 6.990 ptas. •
Billar
Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.
Puntuación 8

VR Baseball '97



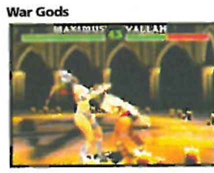
Virgin • 6.990 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 6

WarCraft 2



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a *C&C*, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».
Puntuación 9

War Gods



New Software Center • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
¡Grrr! Mírame. Tiembla ante el poderío de mi cornamenta y mi correa. ¡Grrr! Qué tontería. Los personajes no tienen muy buena pinta, los movimientos son terribles y la verdad es que, en general, da mucha risa.
Puntuación 4

Warhammer



Proein • 9.990 ptas. •
Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía *Command & Conquer* trasladada a la época medieval.
Puntuación 8

Warhawk



Iguana Games • 6.900 ptas. •
Simulador de helicóptero
Un juego bastante añejo que fue el primer *blaster* aéreo. Tiene una buena jugabilidad pero, a causa del pobre desafío que suponen los gráficos, empieza a estar un poco anticuado.
Puntuación 5

WCW Vs The World



Proein • 8.490 ptas. • *Beat 'em up*
El juego de lucha más serio del momento. Un buen puñado de luchadores de pelo oxigenado que no para de hacer aspavientos sobre un ring en 3-D, y que son capaces de ofrecer algunos movimientos de lucha especiales (aunque cómicos).
Puntuación 7

Williams Arcade's Greatest Hits



Sony • 7.990 ptas. •
Arcade
¿A alguien le gusta recordar viejos tiempos con viejos juegos? Aquí tenemos *Defender*, *Robotron* (que son, con diferencia, lo mejor de esta cosecha), *Bubbles*, *Joust*, *Sinistar* y *Defender II*.
Puntuación 6

Wing Commander III



Centro Mail • 8.990 ptas. •
Aventura/tiros
Una amalgama incomestible de película interactiva y un *shoot 'em up* espacial en 3-D. Las secuencias de película interactivas y los fragmentos de combate espacial se mueven y se juegan fatal.
Puntuación 3

Wipeout



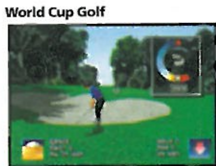
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 9

Wipeout 2097



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 9

World Cup Golf



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Golf
Los mismos gráficos en 2-D con vistas en 3-D que utiliza su rival más vendido, *PGA Tour 97*. Y, para ser lo mismo tiene una concepción muy plana y una falta de vistas que frustran el realismo que pretende.
Puntuación 4

Worms



Arcadia • 3.990 ptas. •
Rompecabezas
Blaster basado en el rompecabezas en 2-D que utiliza una jugabilidad basada en la estrategia. Tu equipo de gusanos lanza granadas, se teletransporta y se dedica a destruir el paisaje. Feo, adictivo, divertido.
Puntuación 6

WWF In your House



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Lucha libre
Diversión para cinco minutos. Esta secuela de *Wrestlemania* ofrece más tipos enfrascados en una acción absurda. Sin embargo, son más rechonchos, y van peor equipados.
Puntuación 4

WWF Wrestlemania



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Lucha libre
Es tonto, pero los gráficos son graciosos y gracias a la cantidad de movimientos y la libertad en el tiempo hacen que puedas perder felizmente unas cuantas horas intentando conseguir la destreza del traje de lycra.
Puntuación 5

Xevious 3D/G+



Sony • 6.990 ptas. •
Simulador de vuelo
Intento fallido. Un antiguo juego arcade y estrella de *Museum 2*. *Xevious* consta de un 3-D actualizado que en realidad ofrece poco más que el original. Han querido conservar la antigua sensación.
Puntuación 6

X-COM: Enemy Unknown



Sony • 6.990 ptas. •
Estrategia
No tiene muy buena pinta, pero debajo de su exterior soso yace un juego sólido y serio. Maniobra tus fuerzas, vistas isométricamente, para bloquear una invasión alienígena inminente. Supone un gran reto.
Puntuación 6

X-COM: Terror from the Deep



Centro Mail • 6.990 ptas. •
Estrategia
Es la continuación de *Enemy Unknown*, pero no le aporta demasiado. Desde luego hay cosas nuevas y los gráficos están algo mejorados, pero esto no va a atraer nuevos jugadores porque es más de lo mismo.
Puntuación 6

Zero Divide



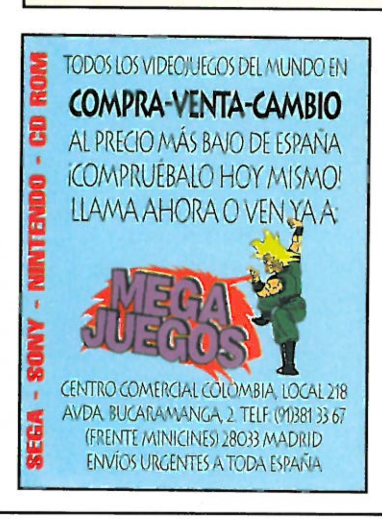
Iguana Games • 7.900 ptas. •
***Beat 'em up* en 3-D**
Un juego de lucha en 3-D con extraños animales globorrobóticos. La jugabilidad es confusa (ya que los luchadores no tienen apariencia humana) y las luchas a menudo degeneran en un martilleo de teclas.
Puntuación 5

Si está interesado en anunciarse en esta sección sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid (91) 372 87 80
Barcelona (93) 417 90 66

GAME SOFT.
SONY-NINTENDO-SEGA-PC
VIDEO JUEGOS Y VIDEO CONSOLAS
COMPRA-VENTA-INTERCAMBIO Y ALQUILER
TENEMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES A LOS MEJORES PRECIOS
C/ TRES CRUCES, 6
METRO GRAN VÍA
TELÉFONO (91) 522 32 44
ENVÍOS A DOMICILIO
RECORTA ESTE ANUNCIO Y PRESENTÁNDOLO, OBTENDRÁS UN DECUENTO DE 600 PESETAS EN CUALQUIER COMPRA.

SEGA - SONY - NINTENDO - CD ROM
TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL MUNDO EN
COMPRA-VENTA-CAMBIO
AL PRECIO MÁS BAJO DE ESPAÑA
¡COMPRUÉBALO HOY MISMO!
LLAMA AHORA O VEN YA A:



CENTRO COMERCIAL COLOMBIA, LOCAL 218
AVDA. BUCARAMANGA, 2. TELF. (91)381 33 67
(FRENTE MINICINES) 28033 MADRID
ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA





ESPECIALISTAS EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

- NOVEDADES EN PSX Y N64 — IMPORTACION Y PAL VERSION
- OFERTAS EN MATERIAL IMPORTACION — U.S.A. - TOKIO - HONK KONG
- 2 MANO COMPRA-VENTA-CAMBIO — -PARA VENDER A UN BUEN PRECIO -PARA COMPRAR CON GARANTIA
- SERVIMOS A TODA ESPAÑA — ENTREGA 24 HORAS
- ESPECIALISTAS EN ACCESORIOS — LO MAS EXPLOSIVO PARA TU MAQUINA
- CLUB I-MAN — HAZTE SOCIO DEL CLUB MAS ESPECIALIZADO
- PRUEBA INTERNET — POR 300 PTS LA MEDIA HORA DESCUBRE LO ULTIMO DE LA RED
- AMPLIACIONES PSX — MODIFICACIONES Y HARDWARE (GARANTIZADO)

I-MAN BARCELONA TEL. (93) 443 85 97 FAX (93) 443 80 06 - C/PARLAMENTO, 31 - 08015 BARCELONA E-MAIL iman@arrakis.es
I-MAN MATARO TEL. (93) 741 04 39 - C/LEPANTO, 59 - 08032 MATARO (BARCELONA) INTERNET www.arrakis.es/~amiguel



¿SABES QUE PUEDES AMPLIAR TU PSX?
POR MUY POCO DINERO TENDRAS MUCHO MAS
INFORMATE
(93) 443 85 97



CD-R
SPECIAL VERSION
PAL - NTSC

GAME OVER

- ESPECIALISTAS EN DRAGON BALL Z Y GT
- VIDEO JUEGOS, CONSOLAS, CROMOS
- NINTENDO 64
- PLAYSTATION
- SUPER NINTENDO
- NEO GEO CD Y CARTUCHO
- PC ENGINE
- GAME BOY
- DRAGON BALL FINAL BOUT P/S
- DRAGON BALL HYPER DIMENSION S/N
- VIDEO JUEGOS DE ROL (RPG)
- MERCADO DE SEGUNDA MANO
- ACCESORIOS PARA CONSOLAS
- ENVIOS A TODA ESPAÑA

C/Teodora Lamadrid, 52-60 08022 Barcelona Tel y Fax: 93/418 59 60 (junto plaza Bonanova)

"Participa en el más grande acontecimiento deportivo del mundo LOS JUEGOS OLIMPICOS DE INVIERNO DE 1998. Suma puntuación a través de 12 fascinantes pruebas que te parecerán casi reales. Patinaje velocidad, esquí alpino, curling, jumping, etc..."









- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:

PSXPW
Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por correo contrarreembolso (España + 400 pta, Resto UE + 1.000 pta) o por transporte urgente (España Peninsular + 750 pta, Baleares 1.000 pta)

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
....
CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO (......) .... Nº CLIENTE ....
MODELO DE CONSOLA .... NUEVO CLIENTE SI/NO

Tus pedidos también por fax: (91) 380 34 49

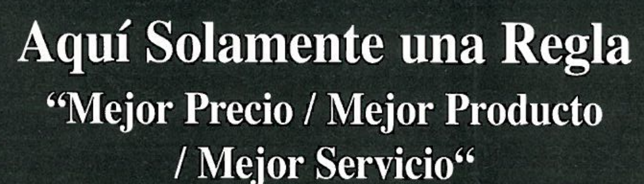
Los datos personales obtenidos con este cupón serán incluidos en el registro de la Agencia de Protección de Datos. Para modificar algun dato ponte en contacto con nuestro Departamento de Atención al Cliente, en el teléfono 902 17 18 19, o escribe una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL.



Grupo M.G.K. International

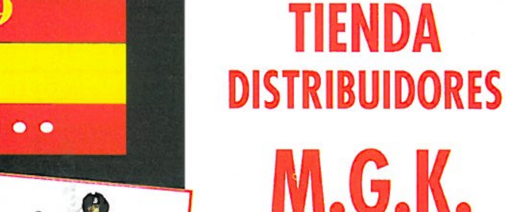
Plaza Miguel Hernandez 2 • 03180 Torrevieja • Alicante
Internet: grupo_mgk@redestb.es

Teléfono: (96) 571 80 79
Fax: (96) 570 38 35
• • Entrega por SEUR 24 Horas • •



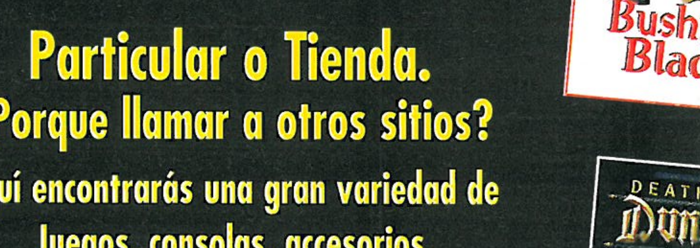
Aquí Solamente una Regla

"Mejor Precio / Mejor Producto / Mejor Servicio"



Particular o Tienda.

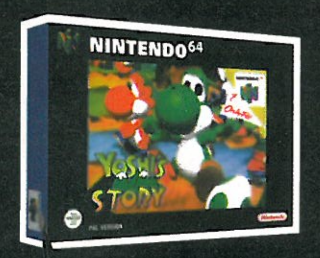
¿Porque llamar a otros sitios?



Aquí encontrarás una gran variedad de Juegos, consolas, accesorios (Sony Playstation / Nintendo 64 / Sega Saturn / Game Boy / Ordenadores...)



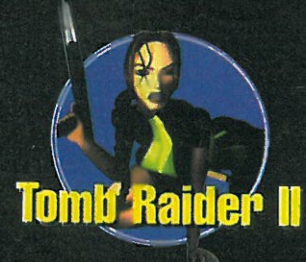
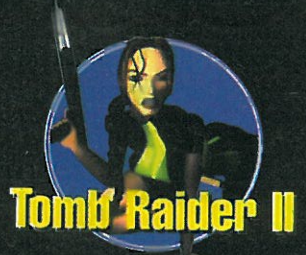
Directo de Japón y América todas las Novedades para tu consola.





PROFESIONAL/PROJECTO DE APERTURA

Rápido únete a nuestra red y aprovéchate de muchas ventajas. Para saber todos los servicios que te proponemos, llámanos rápido antes que alguien se apodere de tu zona.

TIENDA DISTRIBUIDORES M.G.K.

BARCELONA
• Calle Nicaragua 57 - 59
Tel: (93) 410 55 95

• C/Begur Nº38 Tel: (93) 431 62 34

• Gran Via Nº 1087 Tel: (93) 314 95 74

• Bernat metge Nº6 y 8
Tel: (93) 314 95 74

• Calle Joanot Martorell Nº14,
SENTMENAT Tel: (93) 715 05 68

BILBAO
• C/ Particular de Allende Nº10, BARRIO SANTUTXU Tel: (94) 473 31 41

• C/ Belostikalle Nº18
CASCO VIEJO Tel: (94) 415 56 42

SEVILLA • Calle Salineros s/n
Tel: (95) 495 00 33

ZARAGOZA • C/ Fueros de Aragon Nº 3-5
Tel: (976) 56 02 34

VIZCAYA • C/ De La Portalada Nº2
SANTURCE Tel: (94) 483 27 16

BALEARES • C/ Obispo Severo Nº15
MAHON MENORCA Tel: (971) 36 63 72

GRAN CANARIA • C/ Angel Guimeral Nº3
ARGUINEGUIN Tel: (928) 15 14 35

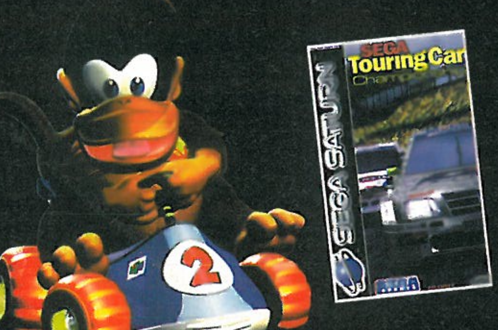















figura 2
figura 1
Cool Boarders 2
No le des más vueltas.
Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS
Exclusivo para PlayStation™
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
PlayStation™
UEP-SYSTEMS
SONY
PlayStation
© 1997 UEP Systems, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA